„Only Amiga Makes It Possible"
www.facebook.com/AmigaManiaMagazin

Amiga MÁNIA

11. szám
2016 DECEMBER

Vampire V600v2 és Majsta interjú

HC508 turbókártya

Joystick tuning
Dolor Sit Amet
Flipperológia
Conqueror
Lime Pink
AMIStore

+4 oldal és Sorsolás!

Gorky 17
Reshoot CD32
The King of Chicago
Catacomb 3-D CD32

AMIGA RACER

Michael St Neitzel és az Amiga Racer

Impresszum

Amiga MANIA

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre *(Reynolds)*
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mania postacíme:
2310 Szigetszentmiklós, Melinda u. 2/C.

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor *(DH1)*
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Lázár Zoltán *(Lázi)*
Papp László *(Maverick)*
Mári Zsolt *(ADSR)*
Hevesi József *(Hevő)*
Földesi Péter *(Ratman)*

Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor *(DH1)*

Címlap:
DH1 montázs

Startup-sequence fotó:
blakespot

A magazin megrendelhető a szerkesztőség postacímén vagy e-mail-ben:
amigamania@amigaspirit.hu



Tartalom

01 Startup-sequence
02 Hírek, érdekességek
04 Joystick tuning
05 AMIStore bemutató
06 Az A500 gyorsító: HC508
08 Vampire V600v2 bemutató
11 Érkezési oldal
12 Amiga Racer - játékbemutató
14 Reshoot - játékbemutató
17 Flipperológia
18 Az Amiga jövője - Igor „Majsta" Majstorovic interjú / Vampire
22 The King of Chicago - végigjátszás
28 Conqueror - játékbemutató
30 Utazás idősíkokon át: Az újkor - 2. rész
32 CD32. oldal: Catacomb 3-D CD32
33 Demológia - Dolor Sit Amet
34 Gorky 17 - játékbemutató
36 Kincskereső mánia: Lime Pink

11. Startup-sequence :>

Üdvözlünk minden Kedves Olvasót, íme, amit oly régóta vártunk, elérkezett a 11. számunk megjelenésének nagy pillanata! Nehéz lenne összefoglalni, mi minden történt az elmúlt időszakban, de részben ennek is köszönhető, hogy szakítva eddigi gyakorlatunkkal, ez alkalommal 40 oldalon olvashattok ismertetőket, leírásokat, interjúkat és egyéb érdekességeket. Változatos és nehéz időszak volt ez sok szempontból, de egy dolgot kijelenthetünk, ez az év az Amiga csődeljárásoktól mentes utóéletének egyik, ha nem legtermékenyebb időszaka, értsünk ez alatt akár hardveres, akár szoftveres újdonságokat.

Az idei demó partik igazán minőségi produkciókat hoztak, melyek jól passzolnak ahhoz a kreativitáshoz és beállított minőséghez, amelyeket a fénykorban tapasztalhattunk meg a scene nagy csapatai révén, hiszen az egyszerű, alap 500-asokon futó demóktól a 060-ast és AGA-t igénylő produkcióig szép számban születtek minőségi anyagok. Sok játékfejlesztés is gőzerővel hajtva teljesedett ki, hasonlatosan a digitális művészethez ez esetben is változatosságot garantálva az A500-tól egészen a NextGen gépekig, hiszen a Tanks Furry, Blocky Skies vagy Zerosphere, és társai mellett elérhető lett végre a Hyperion által régóta ígért Gorky 17, amelyről szintén részletesen írunk.

Különlegességként ez alkalommal a Vampire mögött álló csapatot kaptuk „billentyűvégre" a terveiket, a fejlesztés nehézségeit firtatva, és – sajnos – ki is egészítettük egy gyors boncolgatással a róluk szóló anyagot, amely a fejlesztés körül támadt nem várt eseményeket próbálja értelmezni. Egy másik nem várt esemény a napokban került napvilágra, a Phase5 Digital Products, az egyik legnagyobb 3rd party gyártó cég, amelynek többek között a BlizzardPPC és CyberstormPPC rendszereket is köszönhetjük, visszatérni látszik a *„harctérre"*. Bár pillanatnyilag jogosan több a szkeptikus, mint a lelkes érdeklődő a hírrel kapcsolatban, mi bizakodva várunk a fejleményekkel kapcsolatban.A szokásos rovataink természetesen továbbra is jelen vannak, így a hírek mellett megtalálhatjátok a jól ismert joy-tesztet, időutazás tárgykörben futó játékajánlónk második szeletét és persze a demológiát.

Minden egyéb nehézséget magunk mögött hagyva a mi csapatunk újult erővel száll küzdelembe a következő, sorban 12. lapszám megalkotásáért, de addig is, míg azt ingyen letölthetitek, vagy nyomtatott formában megvásároljátok, most inkább haladéktalanul lapozzátok fel ezeket az oldalakat. Jó szórakozást!

Reynolds

MEDIATOR PCI 4000D 3V MK-III

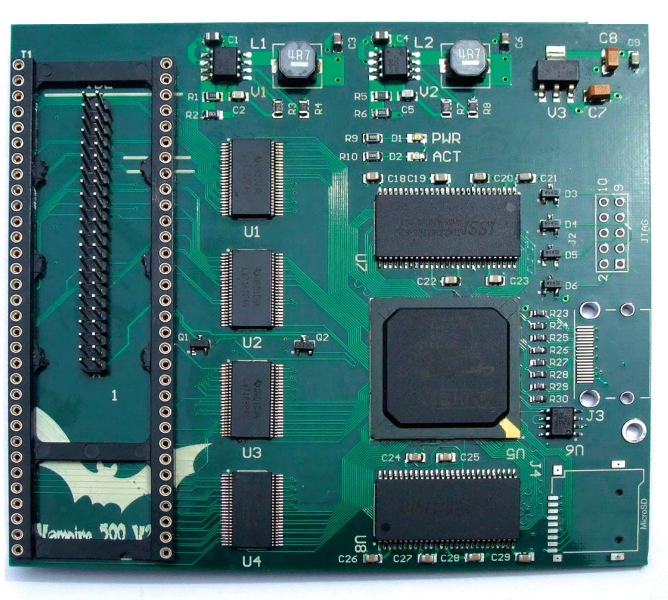


www.elbox.com

A Mediator PCI 4000D 3V MK-III egy busboard az Amiga 4000D alaplapokhoz, mely gépeket toronyházba szerelt gazdájuk. Mediator PCI 4000D 3V MK-III van szerelve öt PCI 2.2 bővítőhelyel *(innet a névben szereplő 3V)* és hét Zorro III / II slot *(egyikük foglalt a Mediator 4000 Core Logic kártya számára)*. Ez lehetővé teszi, hogy használja a szélesebb körben elterjedt 3,3V-os PCI kártyákat is. A kártya egyéb jellemzői:

- 5 PCI slot *(PCI 2.2 kompatibilis)*
- 6 Zorro III / II slot és egy video slot
- 66 / 33MHz PCI órajel *(adatátviteli sebesség akár 264MB / s)*
- 32-bites PCI DataPath
- 4GB PCI memória
- buszmaster / DMA minden PCI bővítőhelyen
- SDRAM / SGRAM PCI gfx kártya, gyors DMA buffer
- Cím és paritás ellenőrzés és támogatása
- Szimultán legfeljebb öt PCI és legfeljebb hat Zorro III / II kártya
- Megszakítás vezérlő
- Kompatibilis minden A4000 processzor kártya típusok

Vampire 500 V2 kártya



Megjelet több fotó és egy Majsta féle bemutató videó a Vampire 500 FPGA alapú többfeladatú kártyáról. A kártya már rendelhető. A sorozatgyártott, végleges változat mindazt tudja amit a V600v2 is tud plusz egy IDE-port hiszen az nincs az A500-ban. Majsta elmondása szerint az előző szériában készült változatok fedezik az aktuális verziók elkészítésének árát. Lassan de biztosan eljutunk a 1200 V2-ig.

WEB LINK:

http://www.majsta.com/

Az Enhancer Software OS4 1.1 verziója letölthető



A-EON Technology Kft. örömmel jelenti be, hogy az új Enhancer Software kiskereskedelmi dobozos, CD-s OS4-es csomag már megrendelhető a kiválasztott kiskereskedőktől világszerte. A pakk segédeszközök gyűjteménye, utilitiesek, commoditiesek, classesek, datatypesek és librariek, azzal a céllal, hogy növelje a AmigaOS használhatóságát. A csomag tartalmaz új fejlesztéseket is: ClipViewer, Exchanger, MultiEdit, MultiViewer 2, TuneNet, X-Dock, AmiDVD, SmartFileSystem, PartitionWizard, Ringhio Notifications és a Warp3D Nova előzetesét.

http://tinyurl.com/hewkwd3

AmiKit Android MK2



Az A-Eon büszkén bejelentette, hogy az ultragyors AmiKit applikáció legújabb verziója megjelent az Android rendszerekre. Futtathatod az AmigaOS-t telefonon vagy tableten – most JIT és érintőképernyő támogatással. A finomhangolt összeállítás több mint 350 Amiga programmal vár most, hogy mobil eszközön is Amigázhass!

Az AmiKit megvásárlása 0 €, vagy adhatsz többet is, ha támogatni kívánod a fejlesztést. Mindezt megteheted a **amikit.amiga.sk** weboldalon. *(Desktop verzió a Windows, Mac és Linux is rendelkezésre áll, valamint hordozható USB-kiadás is).*

Követelmények:

- Android 4.2+ OS.
- A futtató készülék ARM7 processzorral rendelkezzen.
- Amiga operációs rendszer *(v3.5 vagy 3,9 vagy XL vagy Amiga Forever).*
- Amiga Kickstart ROM 3.1 fájlt *(szintén tartalmazza Amiga Forever vagy AF Essentials melyek elérhetőek a Google Playen).*
- Telepítési útmutató *(egy oldal).*

A fejlesztők köszönik ha tamogatod őket. Használd és élvezd!

WEB LINK:

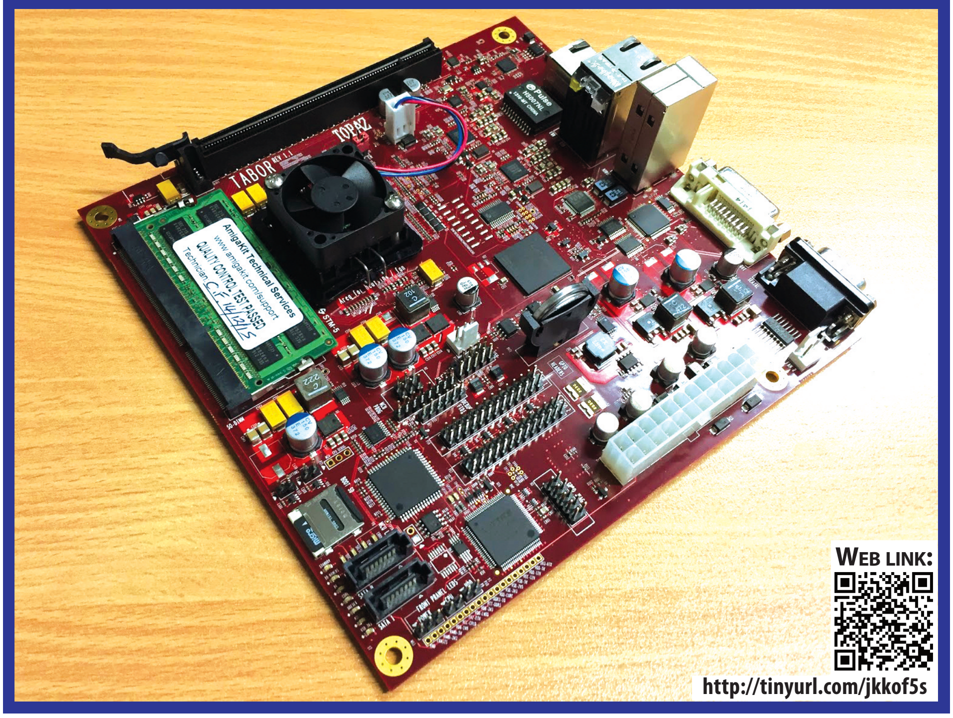
http://tinyurl.com/zq2dhj4

AmigaOne A1222 Tabor

Az első a 2016-os évben egy különleges csemege – egy pillantás az új AmigaOne A1222 rendszerre, melyet a AmiWest 2015-ön az A-EON Technology jelentette és mutatott be.

AmigaOne A1222 *(Tabor)* specifikációja:

- PowerPC CPU: Freescale QorIQ P1022, 1.2GHz, 32-bit, e500V2, dual-core
- 1x CPU hűtő + heatsink
- 2x ventilátor port
- DDR3 SODIMM, 64 bit, 400Mhz, 8GB RAM
- RS232 soros port
- Maximális adatátviteli sebesség 230400
- 2x SATA 2.6 kompatibilis vezérlők
- 2x Külső és belső USB port
- 2x RGMII ethernet Phys mindegyike Gbit Ethernet
- x4 PCIe kapcsolat lehetővé teszi az adatsebesség 2.5 GB / s sávonként
- x16 PCIe csatlakozó a RadeonHD részére
- Audio Codec sztereó audio, I2S digitális audio
- 24 bites színmélység
- Felbontás támogatás akár 1280x1024-ig
- HDMI 1.3 támogatás
- Támogatja a felhasználói GPIO-kat
- GPIO JTAG
- Micro SD kártya ROM
- WCU Prog
- LED port Power, CPU, HDD.



WEB LINK:

http://tinyurl.com/jkkof5s

RGB DVI-on a Sakurától

A Sakura egy könnyen használható, külső HDMI scandoublert fejleszt minden klasszikus Amiga RGB portjára AMIV néven!

AMIV a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

- Támogatja a PAL kis felbontású és Hi-Res megjelenítési módokat.
- A váltott soros üzemmód támogatása (villogás mentes).
- HDMI 720p kimeneti jel.
- Szintén kompatibilis a DVI monitorokkal
- ADC, SRAM, FPGA és HDMI
- 6 finomhangoló gomb
- A firmware frissíthető USB porton keresztül.

http://tinyurl.com/gksg4lq

MorphOS hírek, újdonságok



A MorphOS: Software Development Kit 3.10-es verziója egy 2016-os júniusi, frissített változatot kapott. Ide tartoznak az SDK javításai, a fordító a GCC 5 aktualizálása, az újabb verziók ixemul- és SSL könyvtárakból, valamint a módosítások dokumentáció és include fájlokon.

A Warmup egyesület büszkén ajánlja figyelmünkbe a Chrysalis pack 3.9.2-es verzióját MorphOS 3.9 alá. Ez a csomag lehetővé teszi, hogy egy gyors installal megkapjunk egy teljes környezet előre telepítve szinte minden fontos szoftverel, játékkal és emulátorokkal MorphOS-re.

Új Simple Mail jött ki 0.42-es verzió számmal OS3 / OS4 és MorphOS verziókban, az alábbi változtatásokkal:

- Frissítve 1.0.1q-ra az OpenSSL verzió
- TLS támogatás, SMTP szerverek (SMTPS, port 465)
- STARTTLS támogatása IMAP4 szervereken
- Képes ellenőrizni fiók beállításait az account konfigurációval
- Felülvizsgált hiba ablak
- MorphOS specifikus hibák javítása (hála Henesnek)
- Különböző hibajavítások és belső javítások, hogy egyszerűsítse a következő fejlesztési lépéseket
- Csatlakozás Gmail / Google IMAP4 szerverekre hiba nélkül!

A Wings! és a Defender of the Crown játékok megvásárolhatók a Cinemaware kiadótól. A Defender klasszikus Amiga gépeken (Amiga CD32 is!), vagy OS4 és MorphOS alapú vasakon, emulátor segítségével futtatható. A Wings! pedig direkt Amiga OS4 Warp3D, OS4 RadeonHD Composit és MorphOS verzióban játszható.

WEB LINK:

https://morph.zone/news/

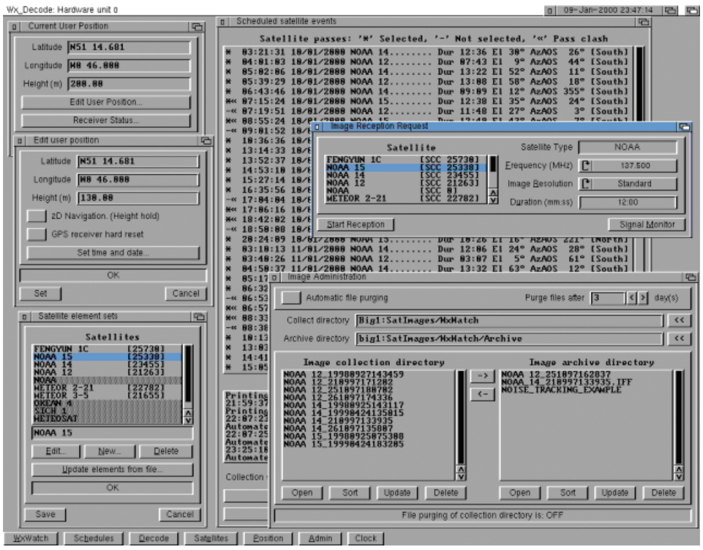
Amiga a brit Királyi Haditengerészetnél

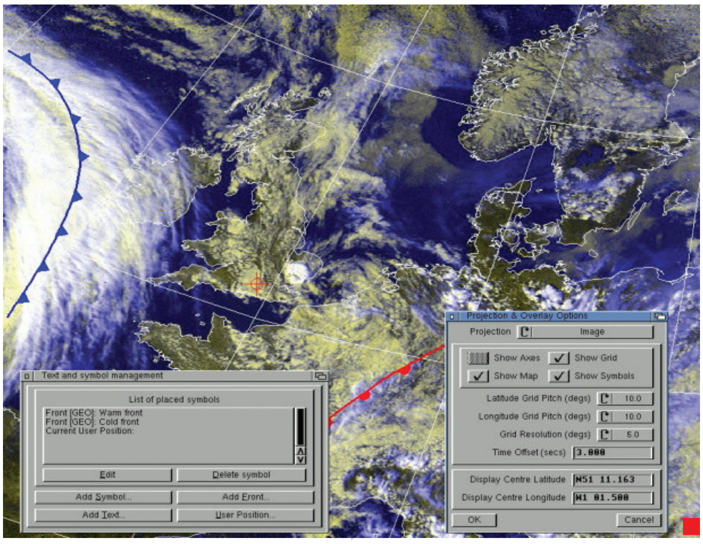
Sok Amiga rajongó tudja, hogy a kedvenc számítógépüket használták anno rakéták kilövésekor és földkörüli pályára állításkor a NASA-nál. Jópár Amiga 2000, 3000 és 4000 szolgált a Nemzeti Repülési és Űrhajózási Hivatalnál. De most a szoftver szolgáltató *Anticyclone* azt állítja, hogy még hajókon is alkalmaztak a brit Királyi Haditengerészetnél az Amigákat. A cég honlapján bemutatják a *„WxWatch”* nevű szoftvert, amely a *„APT Weather Satellite képfeldolgozó rendszer által szolgáltatott kiváló adatokat nehéz körülmények között dolgozta fel.”*

Az Amigát nem említik név szerint, de a screenshotok, valamint a szöveg egyes részeit (*„32 bites multitasking operációs rendszer”, „ARexx programozási nyelv”*) egyértelműteszik, hogy Amigáról van szó! Csodálatos!

A rendszer erőteljes volt, és telepítve volt több Royal Navy hadihajón is. Gyakran működött hosszabb ideig kezelői közreműködés nélkül is. A csomag célja az volt, hogy fuson nagy teljesítményű, 32 bites multitasking operációs rendszeren melyen így lehet használni képfeldolgozási, műholdas előrejelzési, műholdas ütemezési, képrögzítő, rendszerfelügyeleti és GPS-pozíció dekódolást egyidejűleg. De mindezek nem hatnak ki a teljes rendszer teljesítményére.

http://tinyurl.com/hyp3otw





Újra gyártják a 68020-ast

Egy 2014-es hír szerint az Amiga 1200 és CD32 gépek lelkét adó és sok más számítógépben használt 68020-as processzorokat újra fogják gyártani, vagy már gyártják is. A Rochester Electronics amerikai/angol félvezetőgyártó és katonai beszállító cég megállapodást kötött a Freescale-NXP-vel a 020-as processzorok terveinek tulajdonosával és korábbi gyártójával, hogy újra előállíthatja a 68020-as CPU katonai változatát a 68.020-ast. A 68020-as processzort és a 68882 koprocesszort, használják radar rendszerekhez és az Eurofighter vadászbombázó fedélzeti számítógépeiben. Ezen kívül használják még a nagy sebességű TGV vonatokban és az Ariane 5 hordozórakétákban is.



Forrás: Amigatronics

WinUAE 3.4.0 Béta 6–7

Több hónapnyi béta, frissítés, javítás és fejlesztés után Toni Wilen kiadta a WinUAE 3.4.0. Béta 6–7 új verzióját. Ez a verzió sok új funkcióval jön amitől megnyaljuk mind a tíz újjunkat: intuitív játék port testreszabható bemenetekkel, javított és gyorsabb screenshot rögzítés, Nero CD '.nrg' támogatás, Freesync / Gsync támogatás. PC Bridgeboard lemezmeghajtó képfájl támogatás (IPF, ADF, ...). Fekete-fehér videó kimenet emuláció. Jobb OS4.x támogatas UAE alatt. Ezen kívül sok más újdonság vár!

WEB LINK:

http://www.winuae.net

OpenStreetMap: Mapparium 0.6

Az OpenStreetMap 0.6-as verzióját – mely egy Free Pascalban írodott *(a Free Pascal Amigas portjait hazánk fia, ChainQ tartja karban)* térképészeti és navigációs program –, kiadta Marcus 'ALB42' Sackrow. Az OpenStreetMap egy világtérkép, amelyet ráérő emberek készítenek és szabad licenc alatt elérhető. OpenStreetMap néző program Amiga rendszerekre hiánypótló. A térkép jelenleg mozgatható, forgatható és zoomolható. Lehetőség van beállítani útvonalpontokat, vagy útvonalak átvenni GPX-ből, TCX, KML vagy KMZ fájlokból. A sebesség és a magasság görbe segítségével ellenőrizni az útvonalat. Változások a 0.6-as verzióban: Láthatatlan szövegek OS4 alatt. Elmegy offlineba, ha internet elérés megszűnik. Mentés párbeszédablakok. Verziós információk. Garmin TCX fájlok kezelése stb.

http://tinyurl.com/jzt5jy8

Scourge of the Underkind

Az Amiga is kezd éledezni akár a C64. Jó és kevésbe jó játékprogramok látnak napvilágot a szebb napokat is megélt platformra. Készülőben van egy kellemes kis játék *„Scourge of the Underkind”* néven. Túl sok infó nincs még róla, ahogy megjelenési dátum sem. Chaos Engine és Gauntlet stílusa keveredik benne. Amiga 500, OCS/ECS, 1 Mb RAM-mal, 16 színű grafika. Kellemes darab!





Joystick tuning

Quickshot I és II/II+ joyok javítása

Ez alkalommal kissé másabb jellegű lesz a rovatunk, mivel nem egy újabb prominens képviselőjét mutatjuk be az Amigához köthető irányító eszközök népes családjának. Most a méltán népszerű Quickshot I és II típusokat, meghibásodásaik jellemző variációit és azok elhárítását nézzük meg közelebbről. Gondolatmenetünket inkább azoknak szánom, akik lelkesen használnak régi kontrollereket, de nincs feltétlenül mélyreható rutinjuk, hogy egyből fejest ugorjanak bonyolult, vagy annak gondolt hibák feltárásába és megoldásába.

A Quickshot I/II/II+ joyok alapvetően azonos módon épülnek fel. A II+ teljes egészében mikrokapcsolós kivitelű, míg az első kettő lemez rugós megoldásokkal működik. Hogy melyik mennyire megbízható, az elég változó, én a magam részéről jobb szeretem a kereszt alakú lemezrugós kivitelt, mivel működéskor lényegesen csendesebb, a mikrokapcsolók kattogása hosszabb távon meglehetősen zavaró tud lenni. A talprész alsó és felső burkolatát négy feketére bevonatolt D-fejű Philips-szabványos műanyagcsavar rögzíti egymáshoz, amelyek szépen besüllyesztve teszik a dolgukat, a kellő gondossággal tervezett, masszív házalás remekül kézre áll, deformálódás nélkül visel el minden igénybevételt. Ezen a talprészen belül található a – típustól függően tűzgombbal is szerelt – iránykapcsolókat tartalmazó panel. A kivitelezés minősége, sajnos minden típus esetében, hagy némi kívánnivalót maga után. A karba integrált tűzgomb(ok) például két vékony vezetékkel vannak megoldva, amely Spártaian egyszerű ugyan, mégis kevéssé időtálló. Ennek következtében idővel a kar aljában található rugó hajlamos *„megenni"* a szálak szigetelését, ami az egyik oka lehet például a részlegesen vagy egyáltalán nem funkcionáló tűzgomb(ok)nak. Külön bája a konstrukciónak, hogy még abban az időben született, amikor divat volt odafigyelni a szét- illetve összeszerelhetőségre, így a panelen a bekötési pontok feliratozva vannak színeknek megfelelően, azonban a tűzgomb-vezetékek nem bontható, saruzott módon, hanem forrasztással vannak rögzítve.

MIKRE KELL TEHÁT ODAFIGYELNÜNK?

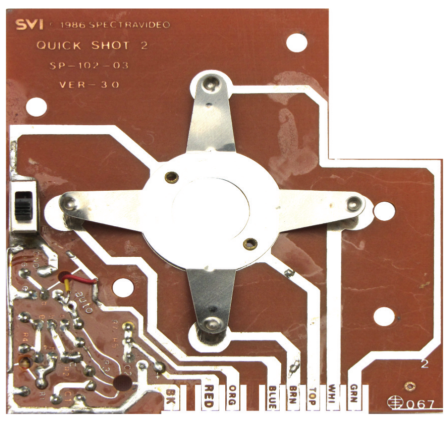
1. *A csatlakozó, valamint a kábel, ha nem megfelelően kezeljük, kontakthibássá válhat*
2. *A főpanelen a négy irányú lemezrugó a sok igénybevételtől elfáradhat, az érintkező fülek letörnek*
3. *A kar felé vezető tűzgomb-érszálak kontakthibássá kophatnak*
4. *A karba beépített gombok kikopnak, vagy a nyomásérzékeny lemez elmozdul a helyéről*
5. *A kar házalásban található részén a kereszlemez öszszezárását biztosító perem elrepedhet, lekophat*
6. *A tűzgomb nyomófelülete megkophat, letörhet.*

Értelemszerűen a vezetékezés szakszerűen javítható, sőt a gyári, némiképp rövidre szabott, ám minőségi kábel különösebb probléma nélkül cserélhető hosszabbra. Aki kicsit is ad magára, ha már belevág a restaurálásba, a korábban említett, gyárilag forrasztott két eret is átalakíthatja saruzott kivitelűre. Célszerű a karban elhelyezett gomb(ok)hoz futó szálakat is lecserélni, szinte biztos, hogy felfedezhető ott is bizonytalan kontaktus, jobb egy füst alatt megoldani minden ilyen javítást. A tűzgombokról annyit érdemes tudni, hogy a kialakításuk egyszerű, mint a faék. Egy három ponton támaszkodó rugalmas, íves fémlemez *„szenved alakváltozást"* nyomás hatására, így zárva a megfelelő áramkört. Ennek kapcsán azt érdemes tudni, hogy ez a lemez nem fixen rögzítve található panelre szerelten, hanem vitatható igényességgel ragasztószalag *(sima cellux)* tartja a helyén. Ez érthető módon elöregszik, leválik idővel, így ez az egyik alapprobléma, ha nem működik valamelyik gombunk. Az orvoslása rém egyszerű, magától értetődően pótolni kell a ragasztószalagot, a megfelelő helyre pozícionálva visszaillesztéskor a lemezdarabunkat. A másik jellemző probléma, hogy a nyomógombon található kis pöcök letörik. Erre több megoldás is lehetséges, találkoztam már olyan variációval is, amikor egy kis fémdarab volt felhevítve és beleolvasztva az eredeti helyre. Akár tartós is lehet ez a változat, azonban meglehet, hogy célravezetőbb az egész nyomógombot kiszerelni egy donorból. Van egyébként még egy lehetséges magyarázat arra, ha látszólag ép és működő gombjaink vannak, ám azok mégsem reagálnak, ez pedig annak a két vékony érszálnak a kontakthibája miatt lehetséges, amely a markolaton és a talp házalásán keresztül van vezetve a panel megfelelő pontjaiig. Az igénybevétel miatt ezek szigetelése megkophat, sőt, maga a vezetőszál is elszakadhat, így csupán idő kérdése, hogy egyik vagy akár mindkét gomb működése megbízhatatlan legyen, így ha nagyszervizt tartunk, jó ezekre is odafigyelnünk.



A leglényegesebb probléma egyébiránt ezeknek a modelleknek a keresztrugóik kapcsán lép fel. Sajnos tipikus anyagfáradás történik, ami folytán a rugó fülei elrepednek, majd teljesen le is törhetnek a helyükről. Tovább nehezíti a helyzetet, hogy a nyáklapra ez a keresztrugó két szegeccsel van rögzítve, ami sajnos nem a legszerencsésebb megoldás a cserél-hetőséget illetően. Persze ha a szükség nagy úr, és mindenképp javítással pró-bálkozunk, megoldható, hogy a lefúrt szegecsek helyére a rögzítendő cseredarab beépítésekor csavarokat tegyünk, azonban nem árt odafigyelni, nehogy ez okozzon később pl. megkopó szigetelést. Ha mindezek ellenőrzésével megvagyunk, már nincs más dolgunk, mint kellő körültekintéssel összeszerelni az egyes elemeket, ügyelve a helyes sorrendre, és a vezetékek megfelelő helyen történő vezetésére, így sok felesleges bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat, mikor összeszereljük és nehezen illeszkednek a darabok, vagy akár dacára aprólékos munkánknak, rövid időn belül ismét valamilyen meghibásodást kell tapasztaljunk. Érdemes egyébként még szétszedett állapotban lepróbálni minden funkciót, akkor szintén időben tudunk kezelni egy felmerülő hibát, ez szintén enged némi időt spórolni. Összeszereléskor, ha mindent jól csinálunk, az egyes részek jól illeszkednek, könnyen rögzíthetőek, a csavarok behajtását követően pedig ismét megbízhatóan üzemelhetnek, garantálva, hogy kezdjen az ember akár valamelyik Turrican epizódba, vagy épp egy gyors megmérettetésre a Sensible Soccerrel, a játékélményt nem fogja károsan befolyásolni a joystick nem megfelelő működőképessége. Ennyit tehát ez alkalommal a kontrollerek világából, legközelebb ismét egy különlegességgel szolgálok majd. **Reynolds**

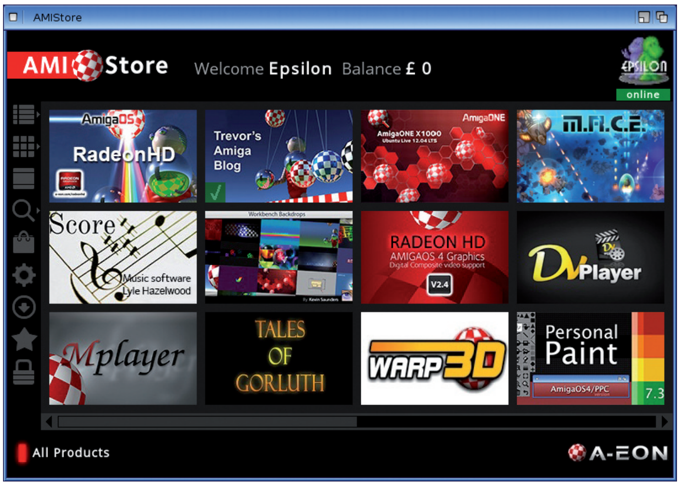


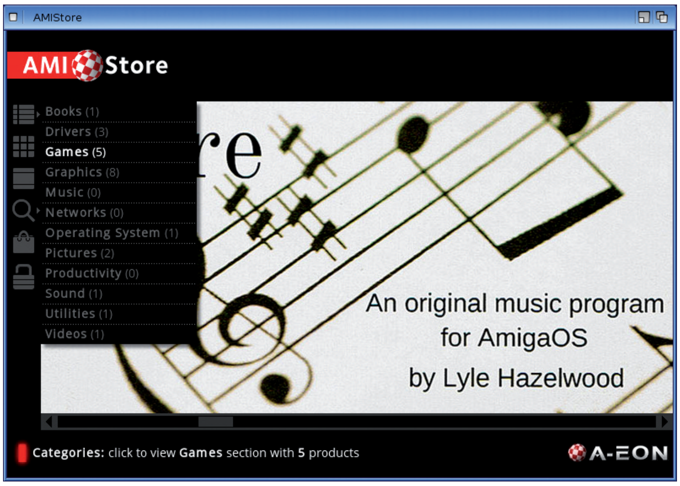


AMI Store

Amigás applikációs bolt néhány hibával

Amiga mint platform köztudomásúlag hosszú évekkel megelőzte vetélytársait az Aminet révén, amely mindenki számára egységes felületet *(www és ftp)* biztosított, hogy produktuma megfelelően széles körben terjedhessen és hozza meg a kellő hírnevet valamint elismerést. Jó, tudom, hogy a BBS-ek halmaza régebbi, de ne feledjük, hogy egyrészt azok nem világméretűek voltak, másrészt nem biztosítottak átjárhatóságot, az ismert technikai korlátok miatt.





Az AMIStore az A-Eon alapítójának, Trevor Dickinsonnak az elképzeléseire építkezik. Egy Pegasos 2 gépen az AmigaOS4.1 FE-t futtatva teszteltük. Az AMIStore csak OS4-re létezik és jelenleg nincs tervben Classic verziója. Először is az A-Eon honlapjáról kell letölteni az AMIStore RC1-es, béta verzióját és installálni. Ez pillanatok alatt, gond nélkül megtörténik. Majd regisztrálni kell magunkat a site-on.
Itt jön az első bökkenő. A regisztrációt böngészőből kell elvégeznünk, amivel nincs is probléma, de a kevésbé fejlett Amigás böngészők a PC-n már megszokott a RECAPTCHA rendszert nem ismerik. Márpedig ezen igazolás hiányában a regisztráció nem zárható le. Hm!? Oké, PC-ről ismét beírogattam Tűzrókában az adatokat, és az igazolás tökéletesen működött. Képernyőváltás, egy login ablak vár ránk.
Eközben e-mailben kapunk egy A-Eon levelet a sikeres regisztrációról, benne a kapott user név *(nem választható, mely elég érdekes)*. Ezekkel az adatokkal login, hopp bent vagyunk. Ahol lehet adatokat változtatni, jelszót stb. Sirály! Egy kérdésem volna. Máskor hogy lehet ide belepni? Csak mert az A-Eon lapján regisztráció menüpont van, de login? Az nincs... A megoldás a *https://secure.a-eon.biz/*account link használata menüpont nélkül, csodás megoldás...
Na de, a feltelepített RC1-es AMIStore is kéri a jelszót, user nevet. Ezt aztán szerencsére megjegyzi. Huhhh.
A Store programja egész pofás, de miközben fut, úgy belassítja az OS GUI-ját, hogy az *„példás".* Az ablakok mozgatása szaggat, rángat. Szörnyű. Oké, elviselhető, végül is *„sztorozás"* közben nem kell ablakokat nyitogatni. A benne szereplő képek az ablakokkal való műveletek után csunyán törlik az applikáció képernyőjét. Jujjj... Ablak méretét változtatni nem lehet, akkora amekkora és kész. Ez ilyen windowsos betegség.
Az appokból témák szerint lehet választani. Kapunk egy tömör leírást róla, az árát és galériát, hogyan is néz ki. Lehet keresni, lehet kedvenceket megjelölni. Pöpec. Kiválasztottuk az 4 eurós *'zTools'*-t. Vásárlás. Kosárba kerül. Egy listába vár minket minden rendelésünk, mely, ha megfelelő kérhetjük a számlát. Itt az app megkérdezi, hogy a számlát mely böngészőből kívánjuk megtekinteni, elfogadni és kifizetni. IBrowse vagy NetSurf? Hm. IB kicsit már régi, NetSurf talán modernebb. azt választom. Szépen betöltődik egy üres táblázatot látok magam előtt alul szép piros felirat közli velem, hogy a böngészőm nem alkalmas a feladatra. De hiszen az app ajánlotta! Oké, akkor IBrowse. Ő már az elején elbukik, semmit nem mutat meg, security errorokat dobál. Odyssey simán veszi az akadályt, bár ez nincs felajánlva. Wtf?
PayPalon keresztül történik a fizetés. Másra nincs is lehetőség. Odyssey böngésző ezt is simán megugorja. Szerencsés módon az AMIStore ezt le tudja követni, nem okoz problémát, hogy nem a felkínált böngészőt használtuk. Fizetünk, remélhetőleg van pénz a számlánkon. Pillanatokon belül megérkezik a PayPal igazoló- és számla levele. Ekkor a Store közli, hogy gratulál a vásárláshoz és letölthetjük az appot. A *'zTools'*-t letöltve rájövünk, hogy pont az a komponense nem működik Pegasos kettőn, amiért tulajdonképpen megvettük. De ezt sehol nem lehet olvasni előzetesen. Hurrá!

Reynolds / Dh1





Az A500 gyorsító: HC508

Hiánypótló magyar hardver, magyar ötletekkel

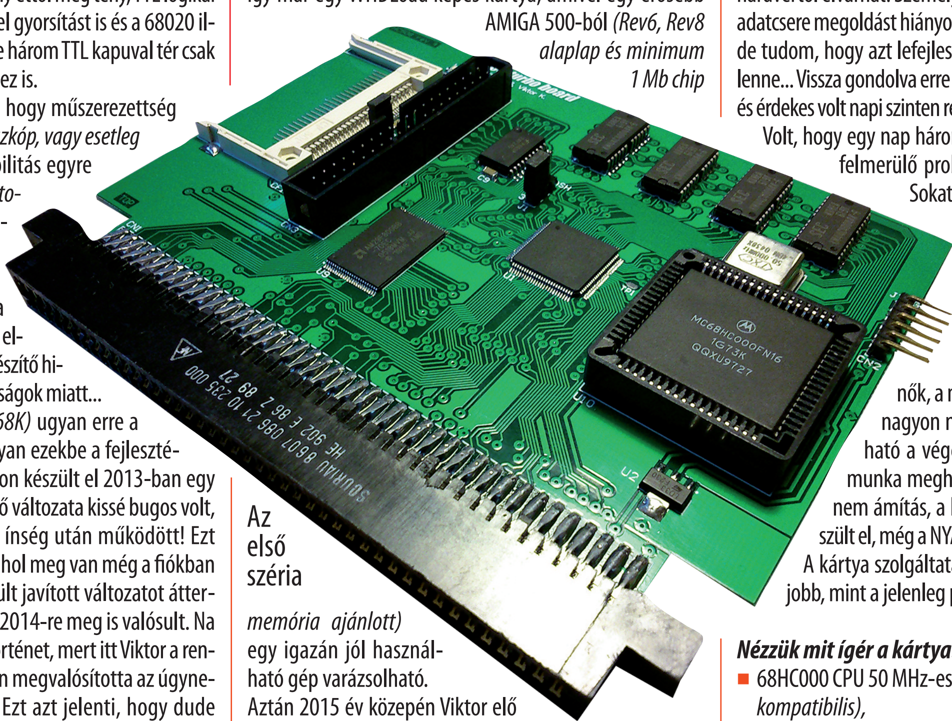
A fejlesztés menetéről röviden ... Anno a Kroki fórumon *(mások szerint– a soha meg nem valósult hardverek fórumán – Szerk.: én, azaz DH1 voltam az elnevező :)* múlattuk az időt és tervezgettük a nagy dolgokat. AMIGA 500-hoz SD floppyt, HD vezérlőt, dinamikus ram kártyát, turbó kártyát kéne építeni! Ezek voltak a nagy tervek. *Köszönjük MC68K, Ratman, SzörG és PeachMan segítségét a cikk elkészülésében!*

Ami elkészült az egy 68K 14Mhz turbó volt TTL alapon megvalósítva *(én voltam az elkövető 2011 év elejétől kezdtem az anyagokat gyűjteni és 2012-re lett egy működő prototípus belőle – SzörG)*, illetve ennek született még két változata a későbbiekben, 68010-es és 68020-as processzorral szintén 14 MHz-en. Ezt így ebben a formában használni nem lehet, mert nem tartalmaz memóriát és háttértárat, így felhasználói előnyt nem jelent. De a tény ettől még tény, TTL logikai IC-kkel ki lehet kapuzni az órajel gyorsítást is és a 68020 illesztést is. Sőt a 68030 illesztése három TTL kapuval tér csak el a 020-tól és megvalósítható ez is.

Ami még anno probléma volt, hogy műszerezettség híján *(pl. két csatornás oszcilloszkóp, vagy esetleg logikai analizátor)* a kompatibilitás egyre csak romlott *(a különböző változatoknál)*, a 020-nál már egyenesen katasztrofálisnak volt nevezhető, de hardveresen működött és ez volt a lényeg. Na szóval idáig jutottam anno és itt elakadtam, feladtam a többi kiegészítő hiánya miatt és tudásbeli hiányosságok miatt...

Majd meghívtam Viktort *(MC68K)* ugyan erre a fórumra és ő is bele vágott ugyan ezekbe a fejlesztésekbe. Először TTL logikai alapon készült el 2013-ban egy dinamikus memória bővítő. Első változata kissé bugos volt, de végre sok sok év memória ínség után működött! Ezt amúgy én is össze raktam, valahol meg van még a fiókban a prototípusa. Viktor az elkészült javított változatot áttervezte TTL-ről CPLD alapra, ami 2014-re meg is valósult. Na itt már kezdett komolyodni a történet, mert itt Viktor a rendelkezésre álló anyagok alapján megvalósította az úgynevezett autoconfig változatot. Ezt azt jelenti, hogy dude fogja a kártyáját, rádugja az AMIGA expansion portjára, bekapcsolja a gépét és a gép látja a memória bővítést, így nem kell addrammal hozzáadni, floppyzni.

A következő lépés a HD illesztés megvalósítása volt 2013-ban, ami szintén nem kis meló. Egy úgynevezett simple IDE illesztőt *(lásd pl. ZX Spectrum változat)* bárki képes megépíteni, néhány TTL logika segítségével. A feladat jóval bonyolultabb volt, egy úgynevezett autoconfig – autoboot IDE vezérlőt szerettünk volna. Saját ROM-ot írni, vagy floppyzni ez volt a dilemma, hogyan működjön? Viktor itt már nagyon beindult, a 2015 év elejére tető alá hozott kártyája tartalmazott egy flashbe írt 3.1 KS ROM-ot, CF IDE lehetőséget ami Gayle emulációval működik *(ezt szintén ő fejtette meg)* és 8 Mbyte dinamikus memóriát. Igazából ez így már egy WHDLoad képes kártya, amivel egy erősebb AMIGA 500-ból *(Rev6, Rev8 alaplap és minimum 1 Mb chip memória ajánlott)* egy igazán jól használható gép varázsolható.



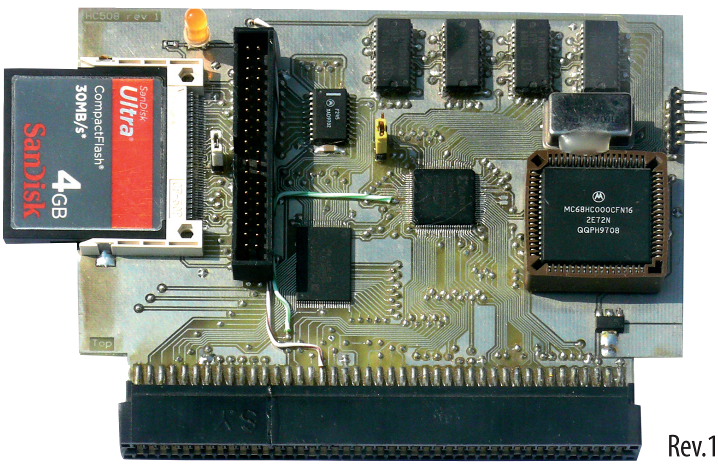
Az első széria

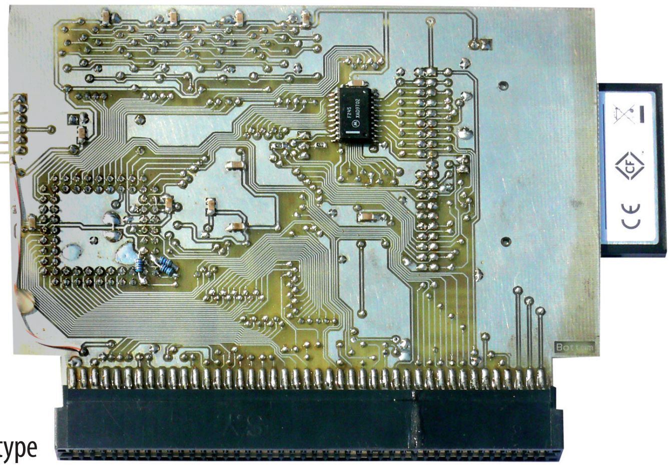
Aztán 2015 év közepén Viktor elő szedte a 14 MHz-es gyorsítás ötletét is, amit egyből CPLD alapon kezdett el megvalósítani. Amint a cikkében is láthatjátok, vezérlőjelek egymáshoz képesti viszonyát kell meghatározni ahhoz, hogy ez megfelelően sikerüljön. Ehhez azért nem árt ha vannak komolyabb műszerek. Először szinkron 14 MHz *(a fogalom az alaplapi órajel felszorzását jelenti)*, majd 28 Mhz és végül asszinkron 50 MHz *(külső oszcillátor használata)* sebességig jutott a kártyája. Igen a 16 MHz-es Motorola 68K processzort ennyire meg lehet húzni, hiba nélkül tűri az ilyen mértékű túlhajtást. Végül 2015 szeptemberére eljutott odáig, hogy az eddigi fejlesztéseket egy kártyára össze tudta fésülni, ez lett a HC508 fantázianevű AMIGA 500 turbókártya. Szinte minden meg van rajta, amit az ember egy ütőképest AMIGA hardvertől elvárhat! Személy szerint a közvetlen AMIGA–PC adatcsere megoldást hiányolom CF-en, vagy SD-n keresztül, de tudom, hogy azt lefejleszteni szintén elég komoly falat lenne... Vissza gondolva erre az eltelt két és fél évre, izgalmas és érdekes volt napi szinten részt venni ebben a fejlesztésben.

Volt, hogy egy nap háromszor is átbeszéltük Viktorral a felmerülő problémákat, témákat Skype-on. Sokat nógattam a tagot, amiben tudtam segítettem a fejlesztését, internetet túrtam információk után, alkatrészeket, hardvereket küldtem, szóval mozgalmas volt. Főleg a fejlesztés elején voltak komolyabb zökkenők, a memória és a HD megvalósítása nagyon nehéz dió volt. De amint ez látható a végeredményen, a két és fél éves munka meghozta a gyümölcsét. Nem csalás nem ámítás, a kártya minden része kézzel készült el, még a NYÁK lapok is Viktor saját termékei. A kártya szolgáltatásait tekintve már most sokkal jobb, mint a jelenleg piacon lévő hasonló termékek.

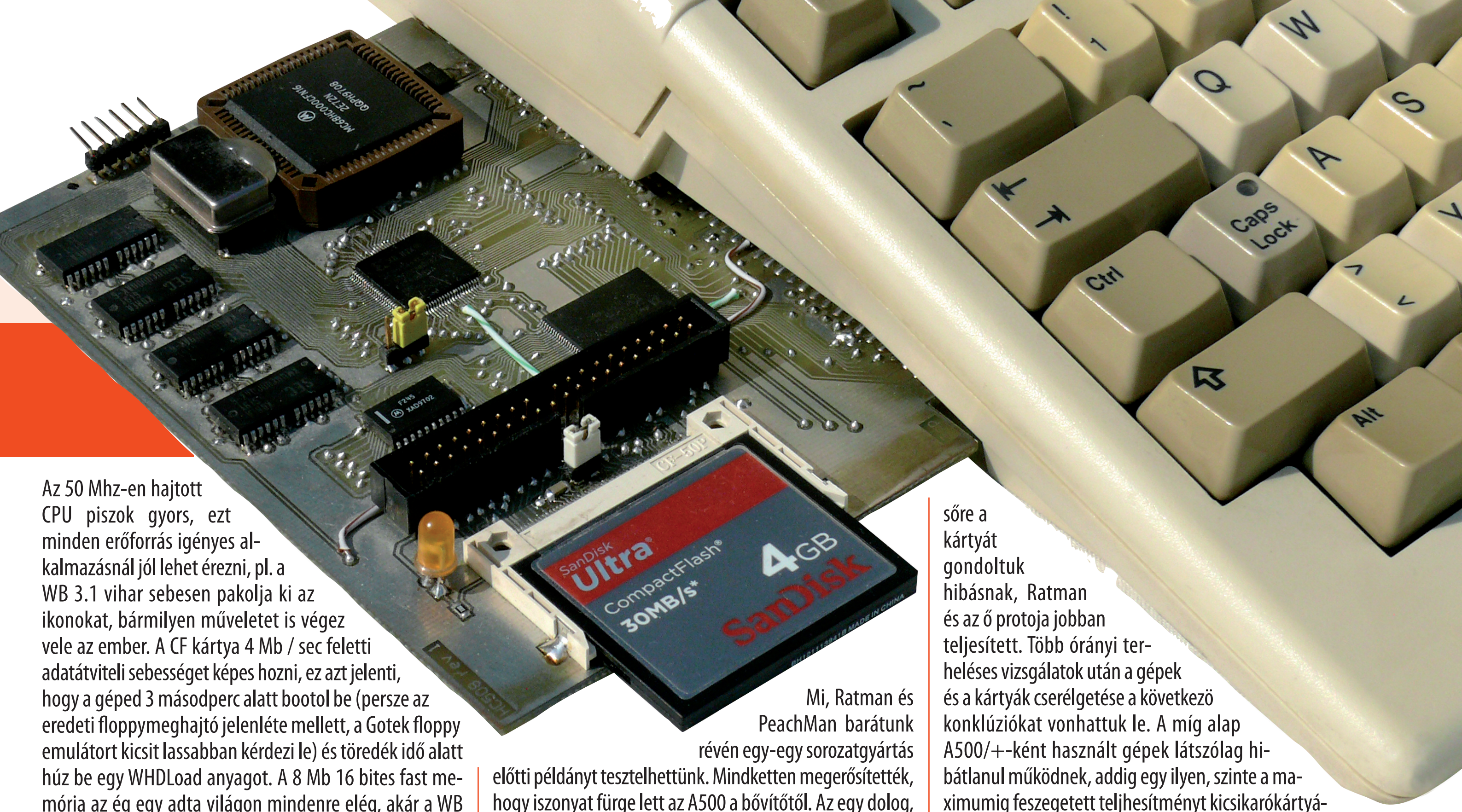
Nézzük mit ígér a kártya:

- 68HC000 CPU 50 MHz-es órajelen *(100%-ban MC68000 kompatibilis)*,
- 40 tűs IDE csatlakozó HDD, CD-ROM-hoz stb.,
- Integrált CF kártya csatlakozó,
- 8 MB Fast RAM *(1 várakozó állapot)*
- 512k FlashROM a Kickstarthoz *(1 várakozó állapot)*
- Segédprogram letiltása / engedélyezése minden modul külön *(XCPU, XRAM, XROM, IDE)*





Rev.1 prototype



Az 50 Mhz-en hajtott CPU piszok gyors, ezt minden erőforrás igényes alkalmazásnál jól lehet érezni, pl. a WB 3.1 vihar sebesen pakolja ki az ikonokat, bármilyen műveletet is végez vele az ember. A CF kártya 4 Mb / sec feletti adatátviteli sebességet képes hozni, ez azt jelenti, hogy a géped 3 másodperc alatt bootol be (persze az eredeti floppymeghajtó jelenléte mellett, a Gotek floppy emulátort kicsit lassabban kérdezi le) és töredék idő alatt húz be egy WHDLoad anyagot. A 8 Mb 16 bites fast memória az ég egy adta világon mindenre elég, akár a WB rendszer szempontjából, akár az elérhető alkalmazások szempontjából nézzük. Ej de boldog lettem volna, ha ez a kártya az 1990-es években jelenik meg! Az eddigi tesztek végén mindig a SysInfo értékeket adtam meg viszonyításként. A HC508 félelmetes, minden általam eddig tesztel AMIGA 500 turbó kártyát *(020, 030-asokat is!)* torony magasan ver. :-)

- Számított sebessége 50.90 Mhz
- Dhrystones 4274
- CPU Mips 4.46
- FPU MFlops N/A
- Chip sebesség AMIGA 600-hoz képest 3,08

Több más Amigás kolléga már hozzájutott a kártyához. Dino kartárs Sysinfo mérése szerint kb. 030/25-ös Amiga 3000-nek felel meg a sebessége. A gyors HDD kezelés miatt nagyon gyors a reagálási sebessége, illetve bármi amit a rendszerben csinálunk, például ablakokat mozgatunk, ikonokat tartalmazó könyvtárakat nyitunk meg. A kártya, megőrizte az eredeti 68000 kompatibilitását. A HC508-nak van BIOS-a, merthogy ilyen is van neki. Bekapcsolásnál, vagy resetnél az egér bal gombját nyomva tartva egy menüt kapunk, ahol lehet kapcsolgatni, ki- és be- az extrákat a kártyán, például RAM, TURBO, Kickstart. Nem szükséges Kickstart kapcsoló, mivel az 508-as ezt is megoldja. Egy kattintással válthatunk 1.3-ról 3.1-es Kickstartra *(a nálunk lévő protonál ez még nincs meg)*.

Mi, Ratman és PeachMan barátunk révén egy-egy sorozatgyártás előtti példányt tesztelhettünk. Mindketten megerősítették, hogy iszonyat fürge lett az A500 a bővítőtől. Az egy dolog, hogy a Sysinfo milyen CPU értéket ír, de érezni kell a Fast-Ram és a gyors IDE reakcióidejét. Pillanatok alatt bootol a rendszer, az ablaknyitások villámgyorsak.

A Gary adapteres bővítőkkel *(2 fajtát tesztelt PeachMan), egy Mtec 2 MB és 3-State 2 MB)* ahogy nézte egy idő után összeakad a HC508, aminek nagy valószínűséggel maga a Gary adapter az oka, mivel címzési trükköt használ. Azonban a 8 MB real Fast Ram esetén nincs is értelme igazán a SlowRamnak. Eltávolítva tökéletesen üzemel a kártya.

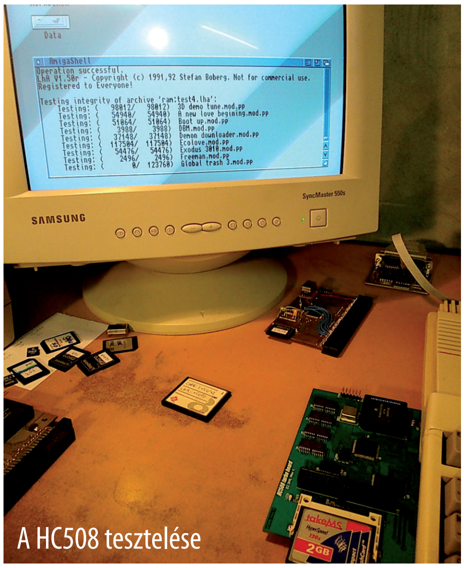
MC68K tanácsa szerint ha Rev.6a vagy újabb az A500-as alaplap, akkor a JP2-vel be lehet mappolni a trapdooros bővítőt mint CHIP RAM, $80000-ra. A default állás a két alsó pad *($c00000)*, azt kell átvágni és összeforrasztani a felső két pad-ot. Így lesz RTC *(valós idejű óra)* is a rendszerben, akkuval. MC68K véleménye szerint ez a módszer előnyösebb, mint a 4 darab IC-vel történő alaplapi bővítés.

Jelenleg PeachMan kártyája egy A500+ gépben 2MB *(8 mega FAST a kártyán)* ChipRam és 40GB notebook HDD társaságában üzemel hiba nélkül. WHDload cuccok tökéletesen mennek vele, WB3.1 rohan rajta. A Sysinfo 5.5MB/s HDD sebességet mér, PFS3 rendszerrel használja LoadModule-al betöltve a scsi.device A600-hoz készült 46.1 *(Cosmos-féle, de A1200 verzió nem jó, folyamatos resetet okoz, csak az A600 változat használható)* verzióját a nagy HDD és partíciók miatt.

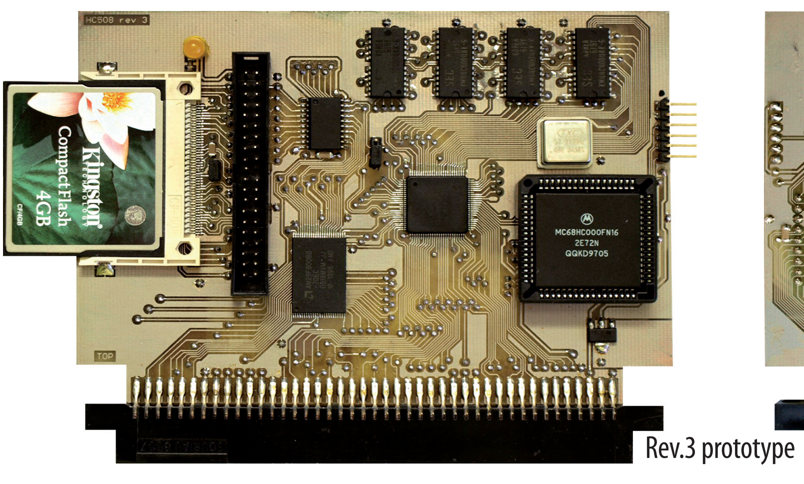
PeachMan kártyájának tesztelésére amiatt került sor, hogy első használatnál számtalan fagyást tapasztalt. Először a kártyát gondoltuk hibásnak, Ratman és az ő protoja jobban teljesített. Több órányi terheléses vizsgálatok után a gépek és a kártyák cserélgetése a következö konklúziókat vonhattuk le. A míg alap A500/+-ként használt gépek látszólag hibátlanul működnek, addig egy ilyen, szinte a maximumig feszegetett teljhesítményt kicsikarókártyával már hibázik. DE! Ez nem az A500 hibája, hanem az adott A500 problémája. PeachMan Plussza korábban szintén akkukifolyási problémával küzdött. A nem tökéletes tisztítás okozta a problémát. Ennek elvégzése után a HC508 kiválóan dolgozott tovább, fagyás nélkül!

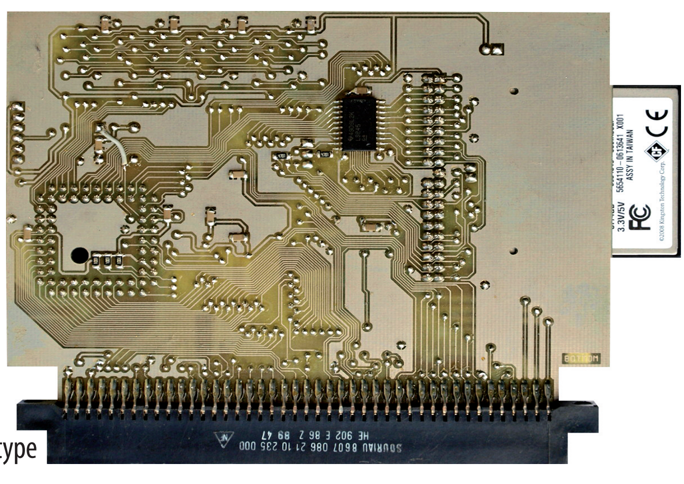
További infók: ***http://amigaprj.blogspot.com***

MC68K, Ratman, SzörG, PeachMan, DH1



A HC508 tesztelése





Rev.3 prototype

Vampire V600v2

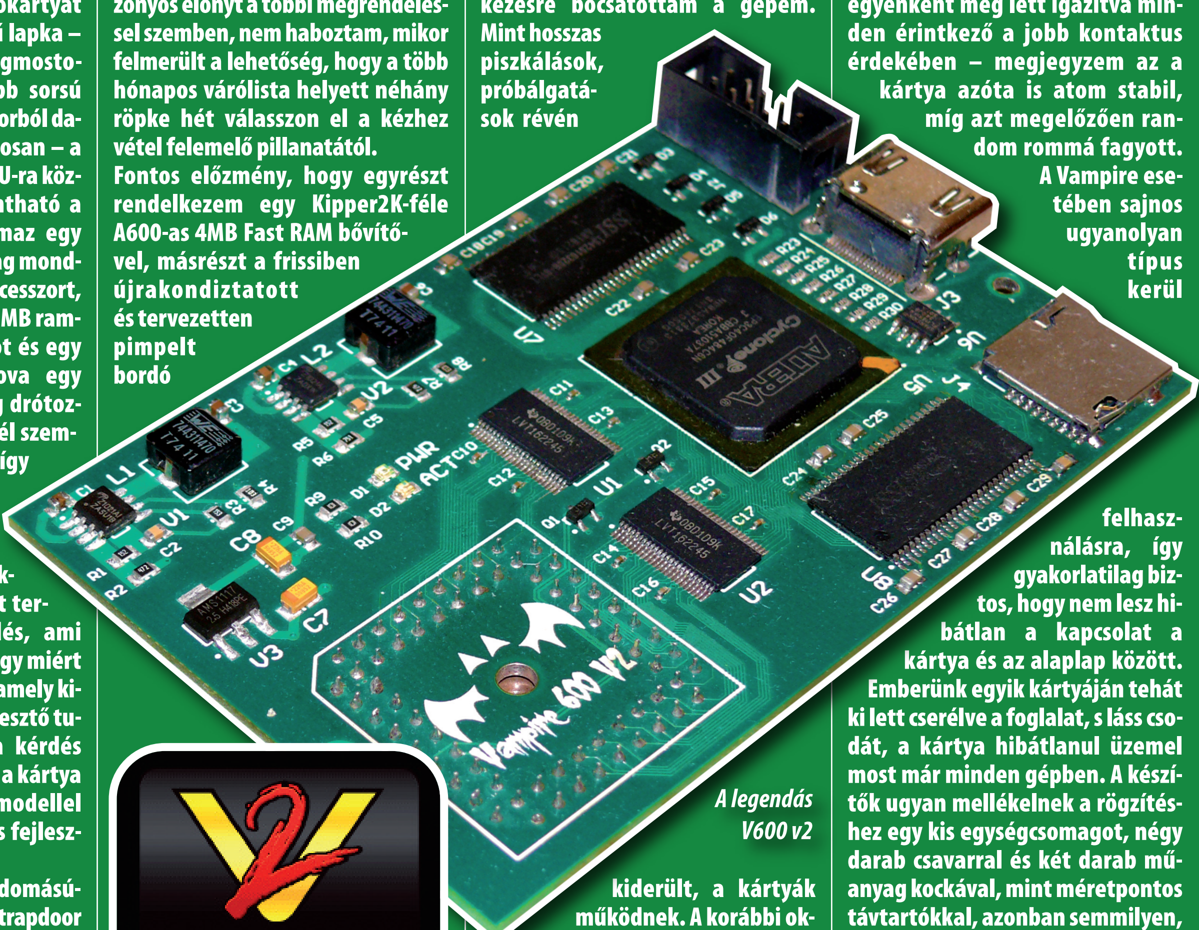
Klasszikus Amigán Vampirral szállni élvezet ...

Ezúttal kissé rendhagyó leszek, és sajátos módon kívánom bemutatni, mi is a Vampire kártya, hogyan tettem szert egyre, milyen élményeket adott, milyen buktatókkal bosszantott, míg végül sikerült alaposabban kiismerni. Írhatnám, hogy megkedvelni, bár igazából az az érzés valamilyen lehetetlen oknál fogva előbb előkerült, mintsem lett volna ilyen bővítő a közelben.

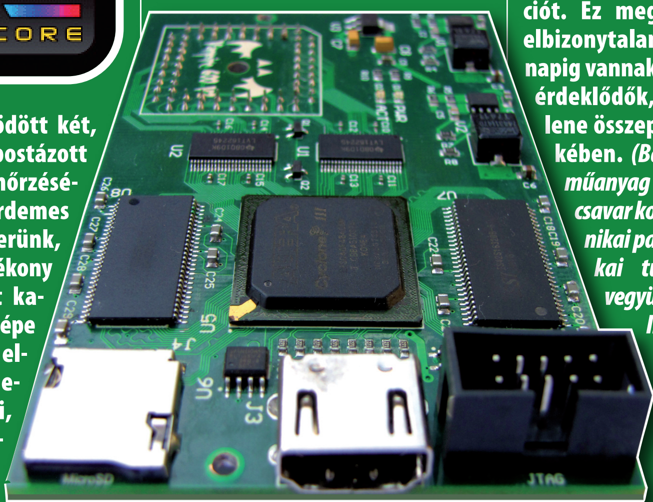
Nemrég még ott tartott az Amigás közösség idehaza és külföldön egyaránt, hogy értetlenül bámult holmi youtube-videókat, ahol egy Amiga 600-asba illeszthető, FPGA alapú bővítőkártyát demóz valaki. A kisméretű lapka – az Amiga 600, mint a legmostohább tervezésű és később sorsú Amiga modell összes fénykorból datálható társához hasonlatosan – a PLCC tokozású 68000-es CPU-ra közvetlenül illesztve passzintható a géphez. A kártya tartalmaz egy FPGA-t, amely gyakorlatilag mondjuk így, emulál egy 68K processzort, modelltől függően 64-128 MB ramot, egy microSD foglalatot és egy csatlakozó-felületet, ahova egy USB Blaster nevű okosság drótozható. A kártya tervezésénél szempont volt a rögzíthetőség, így a rajta található két furat egy vonalba esik az alaplapon található, a HDD bölcsőt rögzítő lyukakkal. Alapvetően átgondolt tervezés, bár az első kérdés, ami felmerül mindenkiben, hogy miért is az A600-as volt az a gép, amely kiérdemelhette ezt az elképesztő tudású kiegészítőt? Nos, a kérdés roppant egyszerű, Majsta, a kártya *(egyik)* kiötlője ezzel a modellel rendelkezett a tervezés és fejlesztés kezdeti időszakában.

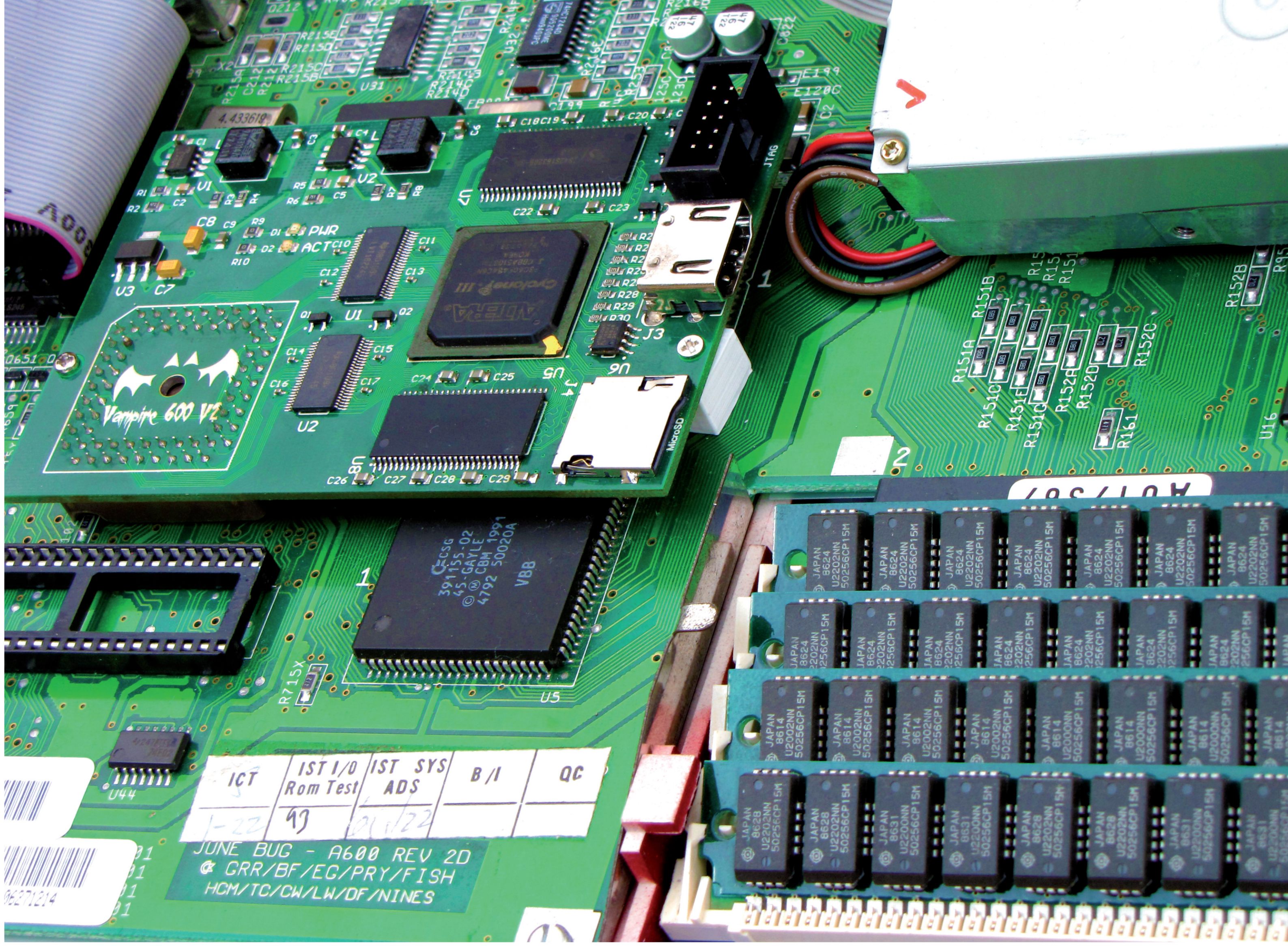
A 600-as egyébként köztudomásúlag rendelkezik egyébként trapdoor slottal, amely alaposabban megvizsgálva nem egy haszontalan dolog lenne, mert bár konkrétan CPU bővítéshez nincs meg minden feltétel azon a csatolófelületen, azért a mezei RAM bővítések mellett lehetne oda 16 bites hangkártyát is beműteni. Mindenkivel, akivel beszélgettem megoszló vélemények alakultak ki, jó-e ez a CPU-ra pattintós bővítés, vagy sem, veszélyeztetheti-e a gép stabilitását, hogy a proci lábai ilyen igénybevételnek vannak kitéve? Nem sikerült senkinek egyértelműen állást foglalnia. Úgy gondoltam, ha már akad itthon elfekvő gép és adódott lehetőség, hogy legyen egy saját kártya a birtokomban, ne kölcsönkapott darabbal kelljen csekély időt tudva ráfordítva felszínesen megismerkedni a technikával, megpróbálok hozzá jutni egyhez. Mivel az Amiga Mánia révén élveztünk bizonyos előnyt a többi megrendeléssel szemben, nem haboztam, mikor felmerült a lehetőség, hogy a több hónapos várólista helyett néhány röpke hét válasszon el a kézhez vétel felemelő pillanatától.

Fontos előzmény, hogy egyrészt rendelkezem egy Kipper2K-féle A600-as 4MB Fast RAM bővítővel, másrészt a frissiben újrakondiztatott és tervezetten pimpelt bordó 600-asom közreműködött két, korábban hazánkba postázott Vampire kártya ellenőrzésében. Erről annyit érdemes tudni, hogy emberünk, kinek nevét fedje jótékony homály, két darabot kapott, ám valamiért a gépe nem funkcionált az elvárható módon. Felmerült az ötlet, hogy mi, az AM alkalmasint tudunk segíteni egy kölcsön gép biztosítása révén, melyet eredetileg DH1 biztosított volna, ám őt egyéb irányú elfoglaltsága akadályozta a segítségnyújtásban, én azonban átvettem a stafétabotot és rendelkezésre bocsátottam a gépem. Mint hosszas piszkálások, próbálgatások révén kiderült, a kártyák működnek. A korábbi okfejtések beigazolódni látszottak, miszerint a CPU-ra illesztés az Achilles-sarka a rendszernek. Ezzel egyébként a Kipper2K Fast RAM kártyánál is már megtapasztaltam, ott a megoldás két órás műtétet jelentett, amely során új PLCC foglalat került a kártyára, és egyenként meg lett igazítva minden érintkező a jobb kontaktus érdekében – megjegyzem az a kártya azóta is atom stabil, míg azt megelőzően random rommá fagyott. A Vampire esetében sajnos ugyanolyan típus kerül felhasználásra, így gyakorlatilag biztos, hogy nem lesz hibátlan a kapcsolat a kártya és az alaplap között. Emberünk egyik kártyáján tehát ki lett cserélve a foglalat, s láss csodát, a kártya hibátlanul üzemel most már minden gépben. A készítők ugyan mellékelnek a rögzítéshez egy kis egységcsomagot, négy darab csavarral és két darab műanyag kockával, mint méretpontos távtartókkal, azonban semmilyen, a kártya beszerelésével, beüzemelésével kapcsolatos dokumentációt. Ez meglehetősen könnyen elbizonytalanít sokakat, a mai napig vannak Amigás fórumokban érdeklődők, hogy mit mivel kellene összepróbálni a siker érdekében. *(Bár az is igaz, hogy két műanyag távtartó és négy darab csavar kombinálása két elektronikai panellel kb. annyi technikai tudást igényel, hogy vegyük észre, jó végével közelítünk-e a csavar fejéhez a csavarhúzóval, egyébként teljesen egyértelmű, hogy mi hová való, de meglepő*



A legendás V600 v2

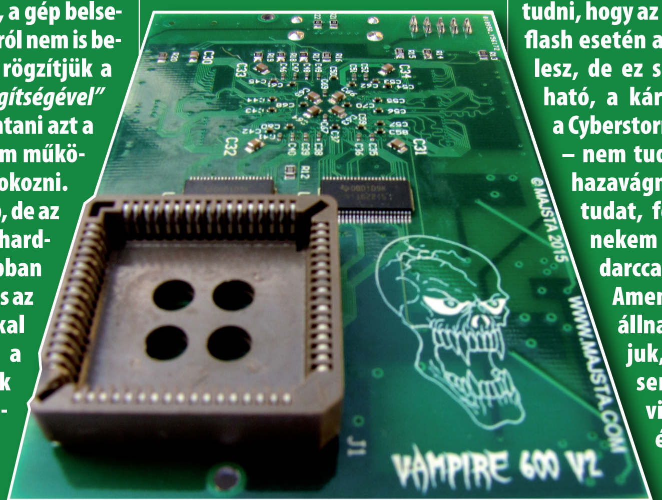




módon sokaknak ez is gondot tud jelenteni – fotó a távtartóról a cikk következő oldalán). Fontos, hogy a kártyát erős, határozott mozdulattal kell tehát rányomni a 68000-ra. Mivel a *„gyári"* foglalat, mint mondtam nem épp üzemképes, van, aki azonnali hatállyal lecseréli/lecserélteti. Elvileg elég az is, ha a kapott távtartókkal tartjuk a helyén, sőt. Mondjuk az is igazság, hogy ha az ember ki akarja használni a kártya másik fő erényét, a HDMI kimenetet, akkor két megoldáson érdemes elmerengni. Az egyik, hogy ha direktben csatlakoztatunk HDMI kábellel monitort a kártyához, elég bénán fog kinézni egy, a gép belsejében eltűnő kábel. Arról nem is beszélve, hogy ha nem rögzítjük a kártyát, a kábel *„segítségével"* bármikor le tudjuk rántani azt a helyéről, ami minimum működési instabilitást tud okozni.

A másik, célravezetőbb, de az eredeti, autentikus hardver-dizájntól még jobban elrugaszkodó megoldás az lehet, ha a csavarokkal rögzített kártyát a gépen belül szereljük egy hdmi-hdmi kábellel, ahol az egyik a kártyához csatlakozik, a másik pedig a helyéről kirobbantott TV Modulátor helyére. Bár ezzel a megoldással rugaszkodunk el legmesszebb a gép eredeti állapotától, az üzembiztosságot ez a megoldás garantáltan nem veszélyezteti.

De ott tartottunk, hogy megjött a kártya. Sajnos a korábban csak kölcsön kapott darabot vissza kellett szolgáltassam jogos tulajának, de nem sokkal később már be is futott a saját példányom. Tudni érdemes, hogy az FPGA core-ja folyamatosan frissül, és elméletileg akár önerőből megoldható az update-je. Jelenleg ott tartunk, hogy a jó néhány Silver verziót követően nemrégiben megérkezett a Gold, amely egyébként a V500 kártyához is már elérhető.



Ahogy mondottam volt, a kártya önerejéből is flashelhető. A különböző core-verziók elérhetőek a *www.apollo-accelerators.com* oldalon. A flashelés maga shell ablakban végezhető el, ehhez ki kell bontani a letöltött core verziót. Amikor ezt a folyamatot akarjuk elvégezni, fontos, hogy szem előtt tartsunk pár elemi szabályt. Egyrészt nem szabad kikapcsolni a gépet a flashupdate során, bár ez nem tart sokáig. Másrészt fontos tudni, hogy az esetleges sikertelen flash esetén a kártya ugyan brick lesz, de ez szerencsére orvosolható, a kártyát – ellentétben a Cyberstorm PPC flash-elésével – nem tudjuk végérvényesen hazavágni. Megnyugtató a tudat, főleg az után, hogy nekem 3 frissítésből 2 kudarccal végződött…

Amennyiben ez a helyzet állna elő tehát, már tudjuk, hogy aggodalomra semmi ok, a kártya visszavarázsolható az élők sorába. Értékes infó, hogy állítólag a gépben használt HDD vagy CF kártya partíciójánál a MaxTransfer értéknek – értelemszerűen – 0x1fe00-nak kell lennie ahhoz, hogy ne legyenek hibásak a másolt fájlok. Ez azért érdekes, mert az ilyen korrupt core fájlokat is lehet feltölteni egy update során, a folyamat hibaüzenet nélkül lemegy, de azt követően a hibássá váló tartalom miatt a core nem fog működni! Ilyenkor kerül a képbe az USB Blaster nevezetű eszköz, amelyet a kártya belső portjára kötve PC-n keresztül rendbe hozható minden, egy új core feltöltésével. Egyébiránt érdemes megjegyezni, hogy sajnos a frissítés meglehetősen kezdetleges. Egy szem exe fájl futtatása, amit shellben kell elindítani. Kicsit programozói szemléletű. Azon kívül, hogy rákérdez, elvégezze a frissítést, sok interakció nincs. Ez alapvetően nem lenne baj, azonban az már probléma, hogy a feltöltés sikerességét nem ellenőrzi vissza semmi, így gyakorlatilag kb. orosz rulett, hogy mennyire volt sikeres a végrehajtás.

Én a 3. Silver Core-tól figyelem testközelből a rendszer alakulását.

A különböző fejlesztéseknek, optimalizálásnak hála a réges-régi Blitterre alapozó vektorgrafikák is szélsebesen vágtatnak a képernyőn, a gép reakcióideje, boot ideje egészen káprázatos. Több videó is fent van a YouTube-on, amely ízelítőt ad ennek a kártyának a teljesítményéből, azt kell mondjam, lenyűgöző. A régóta várt FPU integráció a tervek szerint nem késik már sokat, sőt többen rebesgetni vélik, hogy a teljes AGA chipset is helyet kap a kártyán, pontosabban az FPGA-ban.

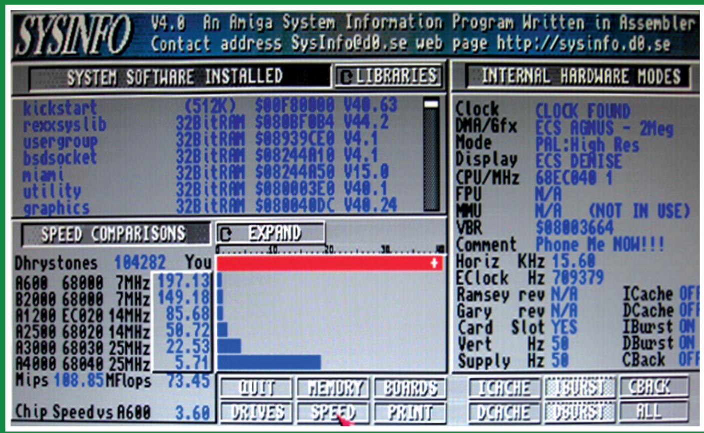
Igazán lenyűgöző, ahogy a régi nagy klasszikusok, mint a Conqueror vagy Hunter elképesztő sebességi fokozatba kapcsolnak, és maguk mögött hagyják a nosztalgikus emléket az alacsony framerate-tel, az újabb és újabb frissítéseknek hála egyre jobb vizuális élményt jelent minden szimulátor, sőt például a Powermonger és más, teljesítményt igénylő, vagy kihasználni képes játék, demó vagy felhasználói alkalmazás. Egyértelműen örömmel vesszük elő ezeket a régi gyöngyszemeket, hiszen a gép végre azt adja, amit oly hőn áhít mindenki, elképesztő teljesítményt.

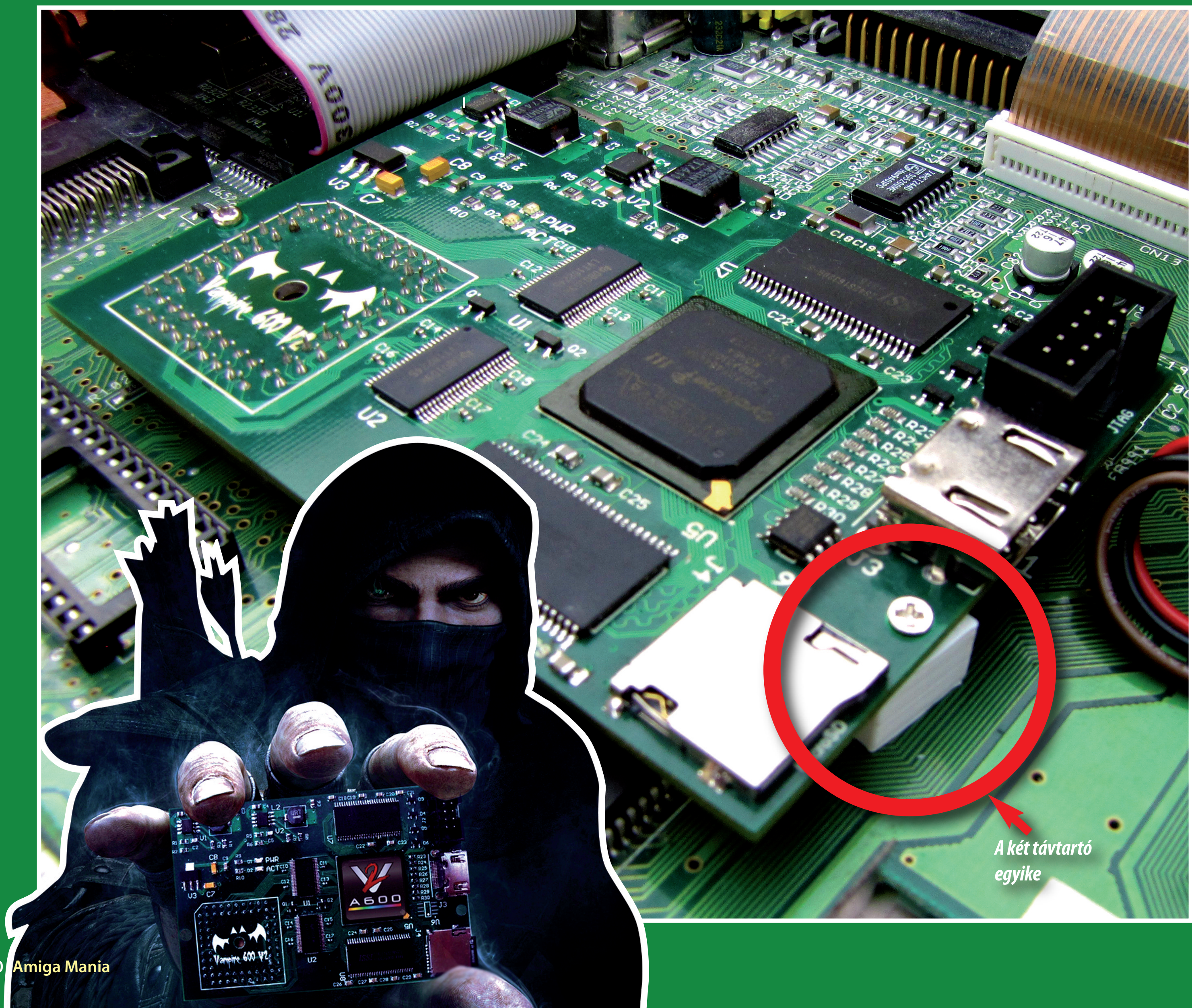
Végül érdemes megemlíteni, hogy dacára minden nehézségnek, a projekt folytatódik, pillanatnyilag a V500 piacra dobása *„áll küszöbön”*. Személy szerint engem több emlék köt az A500-hoz, így nagyobb a lelkesedés bennem, hogy ebbe a gépembe kerülhessen „atomrakéta”. Persze a nagy lökést és a még komolyabb vásárlói igényt több tényező, illetve azok részleges/teljes együttállása hozná. Az FPU, az A1200 / 4000 esetleg CD32 verzió az AGA chip set miatt, vagy akár az AGA implementálása a core-ba, ezzel elérhetővé téve azt az OCS / ECS gépekben…

Egyszóval most aztán szárnyalhat mindenki fantáziája, hova fejlődhet a Classic Amiga vonal. Bízzunk benne, hogy bármit is ad még a csapat, a varázslat nem válik puszta illúzióvá az esetleges negatív kritikák, *„elszaladó”* árak hatására. Sokat jelent egy ilyen szintű hardver az Amigának, hiszen rengeteg feladatot ellát, ezzel pedig egy letűnt kor legendája tudja ismét bizonyítani, hogy képes helyt állni mind a mai napig.

Reynolds







A két távtartó egyike



ST: Voyager – Elite Force

A Star Trek: Voyager – Elite Force az év elején „futott be" HunoPPC jóvoltából. Ez az FPS gyakorlatilag a Quake III szintjén mozog, ami jó hír a G3-as NextGen gépek tulajdonosainak. A ST franchise pedig könnyedén bevonzza a jól ismert sci-fi világ tévé sorozatának, vagy általában a Star Trek univerzum rajongóinak táborát. A programot eredetileg az Activision jegyzi, ezt hozta el HunoPPC áldásos munkájának köszönhetően. A program LAN-on keresztül játszható, támogatja az egér és billentyűzet általi irányítást, OGG, Wav és MP3 formátumot, sőt, külön előny a G4-es gépek gazdáinak, hogy AltiVec támogatás is van alapból a programban. Érthető okból Classic gépeken kár lenne megpróbálni az elindítását.



Center Court Tennis 2

Egy rég letűnt időszak egyik utolsó kereskedelmi forgalmazásba szánt programja. A sikeres első részt követően ennek a verziónak a fejlesztése is megkezdődött, majd 16 év után került napvilágra a félbehagyott fejlesztés. Alapvetően kellemes játék, amennyiben tudjuk kedvelni a sportjátékokat. Persze a minősége elmarad a méltán népszerű Great Courts 2 színvonalától. A grafika AGA-s, a pályagrafika nem csúnya, a menü hátterei digitalizáltak, azonban a körítés már elmarad a várttól. Az irányítás nehézkesebb mint más játékokban, a szervák irányát nem jelzi a gép a játékosok kénytelenek a vakszerencsére bízni magukat. Azért kipróbálásra mindenképp érdemes, ha nincsenek magasabb elvárásaink.



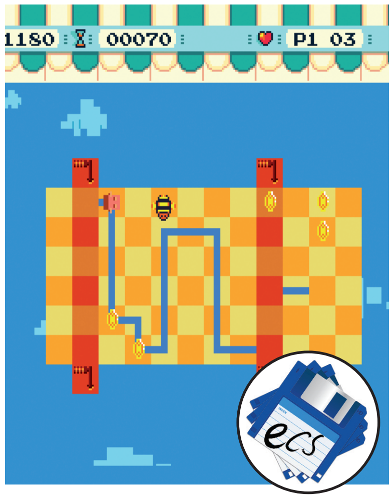
Bridge Strike

Ez egy RetroKompra nevezett játék, a Project R3D-től. Annak a csapatnak köszönhetjük, amelyik a Tanks Furry mögött is áll, gyakorlatilag egy kicsit kidolgozottabb palettakészlettel, de ugyanazt a stílust kapjuk, amit a TF esetében már élvezhetünk. A játék maga egy vertikális shoot-em-up. Persze nem egy Hybris, vagy SWIV, de az elmúlt több, mint másfél évtizedre jellemző üresjárat után több, mint üdítő színfolt. Külön jó hír, hogy ez is elfut alap A500-on, így gyakorlatilag mindenki számára tud kellemes időtöltést biztosítani.



Shadow Warrior

Ez a játék az egyik első fecske remélhetőleg, azoknak a programoknak a sorában, amelyek a Vampire-nek köszönhetik a megjelenésüket. Aki nem ismerné, egy még a PC-s DOS-os érában megjelent 3D-s akciójátékról van szó. Amely engine-jét tekintve a Duke Nuk'em 3D-ra hasonlít leginkább a komplexitását tekintve, azonban a főhős, kinek bőrébe bújunk, ez alkalommal nem egy kommandós, aki a Földet megszálló idegenekkel veszi fel a harcot, hanem egy ninja, így az extrém ellenfelek is kellően formabontóak, bár a hiányos öltözetű és domina szerkóba öltözött hölgyek ebben a produkcióban is szép számban előfordulnak. Fegyverek tucatja áll rendelkezésre, a klasszikus UZI, vadászpuska és hasonlók mellett rakétavetőt, sőt levadászott ellenfeleink testrészeit is használhatjuk, úgyhogy morbid poénokban itt sem lesz hiány. Kicsit elszomorító ugyan, hogy a program futásához Classic Amigán minimum húzott 060-as, vagy Vampire kell, hiszen a fénykorban Mac emulátorban a Duke3D teljesen elfogadható framerate-et produkált.



Blocky Skies

Egy igazán eredeti, ötletes és jópofa játék. A lényege, hogy egy jobbra scrollozó pályán szakaszonként kell eljutnunk a játéktér aktuális szeletén az egyik oldalról a másikra úgy, hogy kezdéskor felvillan az egyetlen biztonságos, követendő útvonal, amelyről ha letérünk, egy életünk bánja. Igazából ez az anyag is az egyszerűségével hódít. Ami külön szépsége, az az alacsony gépigény, lévén ez a program is alap A500-on már futtatható. Egy újabb gyöngyszem, mely nem csak esős napokon fog minket a gép elé szegezni.



Ha megkérsz tíz Amigást, hogy nevezzék meg az egyik legjobb Amigás autó versenyt, mind a tíz valamelyik Lotus játékot fogja említeni. Alapművek! Kötelező játék mindegyik! És mit nevezel meg következő generációs Amigán a legjobb versenyjátéknak? Ő ... Amiga Racer!

Michael St Neitzel elhatározta, hogy első Amigára készített játék programját a Lotus sorozat fogja inspirálni. Hogy miért Amigára az nem kérdés, de röviden nagy Amiga fan az úriember! Az elsődleges fejlesztői platformja pedig az AmigaOS 4 lesz az akkor új AmigaOne X1000 zászlóshajó számítógéppel. Természetesen, hogy minél több játékos kedvű userhez eljusson a játék, további platformokra is elkezdődött a Racer fejlesztése. Így jelenleg AmigaOS 4, MorphOS, Windows, Linux, MacOSX, Raspberry Pi és Pandora rendszerekre érhető el a játék.

A Racer nagy vonalakban erősen hasonlít a méltán népszerű Lotus sorozatra. Ez volt a múzsa. Egy modernebb Lotus, egyedi ötletekkel. Természetesen a Amiga Racer *(továbbiakban AR)*, nem egy autó márka körül forog, hanem több márka legendás típusainak a kormányát adja kezünkbe. Középpontban a Ferrari 512 TR vagyis a Testarossa áll! A *„vörös fejű – Testarossa"* mellett még a Nissan GTR, Mercedes CLS63, Koenigsegg CCGT Coupe, DeLorean DMC-12 *(a híres „Vissza a jövőbe" járgány)*, Porsche 911, az új Mini Morris, Shelby GT500, Holden Commodore, Lotus Esprit, BMW M3, Trabant *(Igen! :)*, Volkswagen Beetle, Opel Manta, Skoda Octavia MK3 és motorok: Kawasaki Ninja és egy Heavy Davidson Tri Glide. Eddig. De a kínálat folyamatosan nő és fejlődik!

Az AR egész jól a kezünkhöz és szemünkhöz idomítható. Jelenleg két nyelven beszél hozzánk, az angol és a német, mint világnyelvek, de a magyar is előkészületben már. A játék játszható ablakban vagy teljes képernyőn is *(amelyik operációs rendszernél erre van lehetőség)*, bekapcsolhatunk a képre egy szűrőt, ami a legendás Commodore 1084-es CRT monitor megjelenítését utánozza vagy maradhatunk a normál nézetnél. Természeten ezen beállításokat el is menthetjük. A Racer képes saját magát frissíteni a neten keresztül, új verzió letöltési lehetősége esetén figyelmeztet bennünket. A legjobb versenyzők listáját rendszer és idő szerint nyilvántartja! Lehet büszkélkedni vele! A jelenlegi 14: 06"91 idő, a Psyrta becenevű játékos részéről a csúcs! Nehezen behozható, de nem lehetetlen! A játék nehézség szintje négy fokozatban állítható, tudásunkhoz igazítva a kihívást. A játékban a pályákon elért eredményeket és az épített pályáinkat elmenti egy saját cloudba *(felhőbe)*. Az irányítás is szabadon beállítható!

AZ ARCS RENDSZER

Hogyan tervezzünk a saját pályánkat? Különböző százalékos értékekkel állíthatjuk be a szakaszokat, az íveket emelkedőket, lejtőket a képernyőn. A saját stílusunk szerint formálhatjuk a pályát. A legtöbb érték 0% és 100% között 5%-os lépésekben állítható. Ezen értékek beállapítása alapján egy automata generálja le pályát.









Az Amiga Mania Magazin papír változatának megrendelői között kisorsolunk egyet az Amiga Racer Collector's Edition Elite verziójából!



HOSSZÚSÁG: ez a pálya hosszát határozza meg. Minél nagyobb az érték annál hosszabb ideig kell a pályán vezetni az ellenőrző pontok között. Minimális hossza 800 méter, maximálisan 4 kilométer.
KANYAROK: meghatározza, a kanyarok számát. Nyilvánvaló, hogy minél nagyobb a százalékos érték, annál kanyargósabb lesz a pálya. Alsó százalékok azt jelenti, hogy a pálya nagyrészt egyenes szakaszokból fog állni.
ÉLESSÉG: befolyásolja az ívek és görbék nagyságát a pályán. Alacsonyabb százalék esetén lágyabb, míg nagyobb érték esetén igazi sodródós, kihívást nyújtó kanyarokban lesz részünk.
DOMBOK: lehetővé teszi, a dombok számának befolyásolását. Az alacsony százalék azt jelenti, hogy a pálya leginkább nagyon lapos lesz, míg magasabb érték esetén dombról dombra kocsikázhatunk.
MEREDEKSÉG: a dombok meredekségét befolyásolja.
NEHÉZSÉG: ha nem volt elég egy kanyargós, dombos pálya létrehozása, akkor most az ellenfél autóinak agresszivitását állíthatod be kedved szerint.
AKADÁLYOK: hatással van a randomizált akadályokra, mint például kövek, olajfoltok, lyukak, útépítések, táblák stb. a pályán *(fejlesztés alatt)*.
FORGATÓKÖNYV: meghatározza a környezeti hatásokat, az időjárás, a táj, az épületek, fák és egyéb tárgyak alapján. Mindegyik különböző hatással lesz a jármű mozgására *(fejlesztés alatt)*.

Az ARCS után beállíthatjuk, hogy egyedül vagy társaságban szeretnénk játszani, osztott képernyőn vagy interneten *(fejlesztés alatt)*, avagy mehetünk az összes pályán egy nagy versenyt *(Tournament)*. Kérhetünk automata vagy manuális váltót. Végül pedig megválaszthatjuk milyen környezetben vezessük: *Florida, Bajorország, Hong Kong, Kairó, Spanyoloszág, Oroszország, Anglia, Magyarország, egy kitalált fantázija pálya és egy iparterület.*
Nem marad más: Start Game! Minden pályának egyedi, saját zenéje van de szabadon válaszható melyik dübörögjön a verdánkban! 17 csúcs zeneszámból válogathatunk! Start Your Engines! **dh1**

ÉRTÉKELÉS

MOS / OS4

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	5 PONT

Erősségek
+ Csodás grafika, profi zene, sok feature, rendszeresen fejlesztett

Gyengeségek
– Még fejlesztés alatt álló fizika, és egyébb funkciók









lássuk a project-x maradt-e a trónján

RESHOOT



kép: kevin saunders

A legújabb fejlesztésű Shoot 'em up Amigás játékot sikerült az Maniának tesztelnie. A *„RE-SHOOT”* című lövöldözős game nemrég még csak előrendelhető volt, de most már megvásárolható az Amiga dealereknél. A1200, A4000 és CD32 változatban kapható. A kódot Richard Löwenstein, a zenét Adam Morton és a grafikát Kevin Saunders követte el! A Reshoot egy különleges dizájnal, holdbéli zenével és gyilkos hanghatásokkal megspékelt assembly fejlesztés. A grafika nem hibás, hanem koncepció. Vagy megszereted vagy sikítva elrohansz. Válassz!

Amikor Amikor először láttam a Reshoot előzetes képeit és az információt a fejlesztőkről, főleg egyik kedvenc grafikusomról mint a project art direktora – Kevin Saunders – rögtön beleszerettem. Ez rossz nem lehet. Egy új Project-X! Vártam mint egy messiást! Elég volt a sok agyatlan, gyenge AMOS förmedvényből (és ezzel nem az AMOS degradálom, hanem az elkövetők értékítéletét). Régóta vártunk egy a gépeinkhez méltó és azok teljesítményét kihasználó játékot *(ahogy demókra is várunk és úgy néz ki van mozgás végre Amigás scene szerte)*. Egy vérprofi programot ígértek a készítők.

A programozó ugyanaz a fickó, Richard, aki elkészítette a C64-re Persian Gulf Inferno portját és ismert munkájáról az Amiga Joker magazinban. Ezért van az is, hogy a játék tokjában az Amiga Joker egy új, a játékhoz készült példánya található. A zenész Adam Morton, zenész, scener és a srácok barátja.

A készítők büszkék voltak – nem kicsit –, hogy az első alkalommal, amikor a tesztjáték futott, egy nem bővített, alap Amiga A1200-on, minden a zene és hanghatás bekapcsolása mellett az varázslatosan működött. Lefolyt a képernyőről. Richard Löwenstein, a kóder boldog volt! A Reshoot egy szuper HAM8-as startképernyővel indul – Kevintől –, ahol a játék zenéjének fő témája fut loopolva. A zene mint egy szivattyú ordít, golyók repkednek, az animációk teljes 50 Hz-es framerate-tel mozognak *(érdekes, hogy kezdetekben a 60 Hz-ről volt szó, de a preorderen és reklámplakátokon már „csak” 50 Hz szerepel, talán technikai probléma vagy csak az NTSC gépekre vonatkozik ez az érték)*.

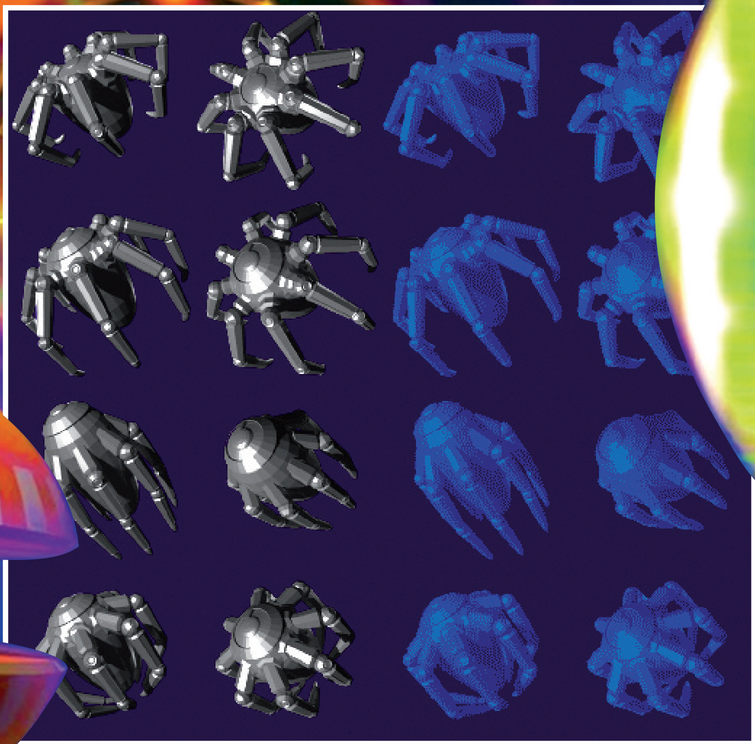
A képernyőgörgetés selymes 35ns pixeles felbontásban *(super smooth scroll)* úszik, ahogy csak egy igazi Amiga 1200 képes megbirkózni a feladattal! Sajnálom emulátoros srácok *(guminő :)*, bármilyen emulátorotok van, a Reshoot igazi fényét csak valódi hardveren tapasztalhatjátok meg! Ebben van valami, mert képernyőfotók készítéséhez kénytelenek vagyunk mi is guminőt alkalmazni és ezen képkockák készítése közben valamiért nem úgy ment a játék mint valódi A1200-ason. Pedig Amigan és PC-n is Competition Pro joystickot használok. Sebességre nincs panasz emulátor alatt sem, de mégsem olyan sebességgel ment a gyilkolászás ahogy azt Amigán megszoktam. Érdekes!

Egy másik érdekes funkció, amely félelmetesen hangzik, hogy az ellenfelek által kilőtt golyók *„táncolnak”*, hogy a beat és a basszus lüktet, vagyis ritmus alapú játék. A készítők szerint. Én

többször is próbáltam tetten érni ezt a feature-t, de nem sikerült. Az igaz, hogy a kilőtt labdacsok nem csak simán, egyenesen átrepülnek a

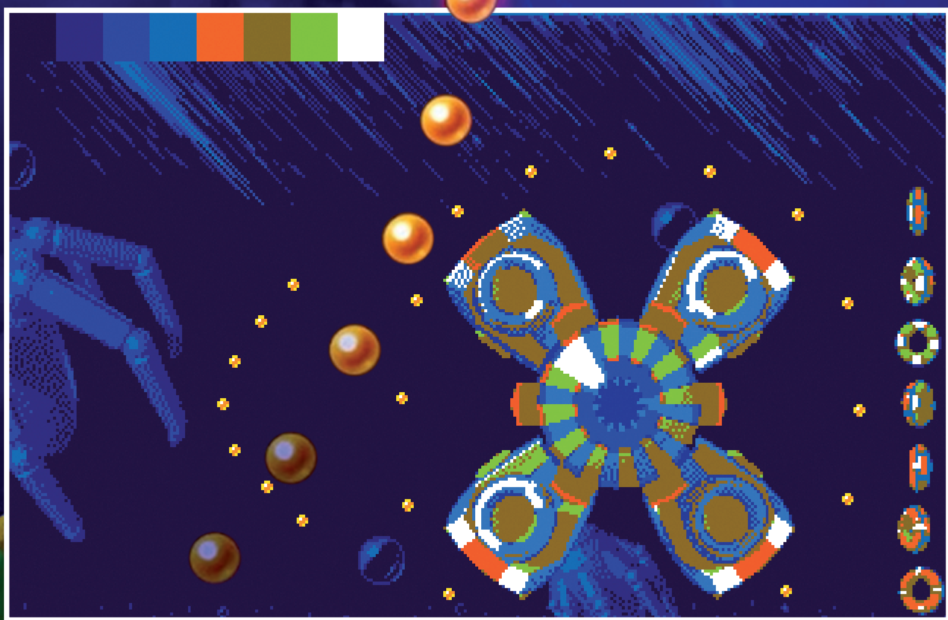


képernyőn (pl. Project-X) és ennyi, hanem visszafordulnak és spirális alakban még egy-két kört leírnak, mielőtt elenyésznének és akár 10-15 ilyen kavarog a képernyőn. De hogy ennek bármi köze lenne a zene lüktetéséhez én nem vettem észre, de az is lehet en vagyok botfülű. Azért e golyóbisok meg tudják nehezíteni az életünket. Figyelni kell rájuk. Az űrhajónk egy kocka, mely folyamatosan forog. Gombnyomásra tüzel. Én javaslom autótűz (autofire) funkcióval rendelkező joystick használatát, mert fel óra alatt görcsöt kap a kezed. Lőni pedig kell! Lőni, lőni, lőni és folyamatosan mozogni.



A másik a modern art, modern művészi grafika. Nekem ezzel van a legnagyobb bajom. Azzal tisztában voltam, hogy a korai, demózott kép csak egy állókép és sajnos egy A1200 képtelen ilyen minőséget hozni (erre még turbókártyás gép sem lenne képes – bár hallottunk némi pusmogást, hogy akár egy Vampire verzió is készülhet a játékból, meglátjuk). De arra nem számítottam, hogy a háttér 4 a többi objektum pedig csak 8 színű. Ez akár hogy is számolom csak 12 szín…

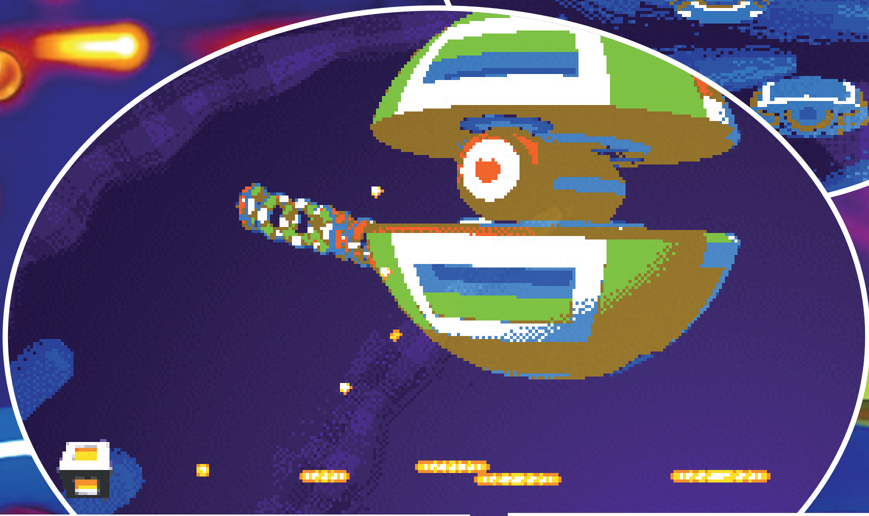
A korai kiadott demó ennek fényében, nem tetszett. Ez a nevezzük „érdekes" zenével együtt karöltve, nekem csalódásra adott okot. Nem is rejtettem véka alá gondolataimat és felvettem



a kapcsolatot Kevinnel. Sajnos igazándiból azon kívül, hogy ez koncepció más választ nem kaptam a miértre. Elnézve a legendás hősöket Banshee, Project-X stb. nem értem, miért kellett. Talán több színnel lassabb lett volna? Technikai nehézség? Nem készült el. Ki tudja... De az biztos, hogy a korai demó után a hozzászólásokban még azt mondták, ez csak technológiai demó és több szín lesz. Lehetséges, hogy mi nem a végleges verziót kaptuk? Valószínűleg nem, mivel a neten is ilyen képkockákat lehet találni és a végső, tesztpéldány is ilyen. Ha van valakinek szép, vásárolt példánya kérem, írja meg, az hogy néz ki.
Aztán elkezdtem játszani a Reshoottal és megszoktam a grafikáját és a zenéjét. Nehéz, mert csak egy életed van. Találat után minden kezdődik előröl. Az ellenfelek script alapúak, hiszen minden kezdésnél minden ugyan ott jön, ugyan úgy lő. Mégis nehéz. A sok tűzlabda kikészít. De a zene, a játék sodró lendülete arra késztet, hogy újra kezdjem. Tetszik, még ha nem is a szépérzékemet simogatja. Minden esetre az utóbbi idők egyik legjobb játéka.
Kevin az alábbi programokat használta a fejlesztés alatt: Brilliance II *(Amiga)*, Photoshop *(Mac)*, Graphic Converter *(Mac)*, FS-UAE Emulator, Lightwave 3D, Amiga Forever 2016. Richard az egészet assemblyben írta! Yeah! Adam a zenét készítette.

Remélem, a kis csapat még készít újabb, jó és minőségi játékokat Amigára. Várjuk! De a Project-X még a király! **dh1**





ÉRTÉKELÉS	
AGA	
GRAFIKA	3 PONT
HANG	3 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	5 PONT

Erősségek
+ Folyékony játékmenet
+ Kihivás minden játék vele

Gyengeségek
– Nehezen szokható grafika és hang, de ha egyszer elkap...





Az 1990es év flipper-játék termését vizsgáltuk meg a legutóbbi Amiga Mániában, és elvileg 1991 következne, de ebben az évben úgy alakult, hogy nem jelent meg egy játék sem ebben a témakörben. Az 1992-es év viszont kárpótolt minden flipper rajongót, hiszen ekkor jelent meg többek között a mérföldkő Pinball Dreams, és Pinball Fantasies *(melyeket gondolom, senkinek nem kell bemutatnom!),* valamint a most bemutatásra kerülő Soccer Pinball, Reflexity: Pinball Challenge és a Magic Ball című játékok.





Soccer Pinball

1992, Code Masters, OCS/ECS

A Code Masters neve alatt megjelent Soccer Pinball. Létezik egy ilyen nevű flippergép, de nem annak az adaptációja. A játékban három pálya található, melyek közül csak egy kapcsolódik a focihoz. Így az első egy futball pályára emlékeztet, a második a pókerhez köthető grafikailag, míg a harmadik a *„gyümölcsös”* félkarú rablókat idézi. A grafikáról és a hanghatásokról elég marginálisan szólni, hiszen végig ugyanazok a gagyi hangeffektek szólalnak meg, illetve a pályák rajzának minősége sem túlzottan fenomenális. Külön idegesítő, hogy a kezdő képernyőn túllépve a játék zenéje hosszú másodpercekig halkul el, így addig nem tudjuk kezdeni a játékot! A játszhatóság közelít a nulla felé, a fizikai modellezés szintén csapnivaló. Bátran kijelenthetem, egy rossz szóviccel élve, a Soccer Pinball labdába sem rúghat a Pinball Dreams, a Fantasies mellett!

ADSR

Reflexity: Pinball Ch.

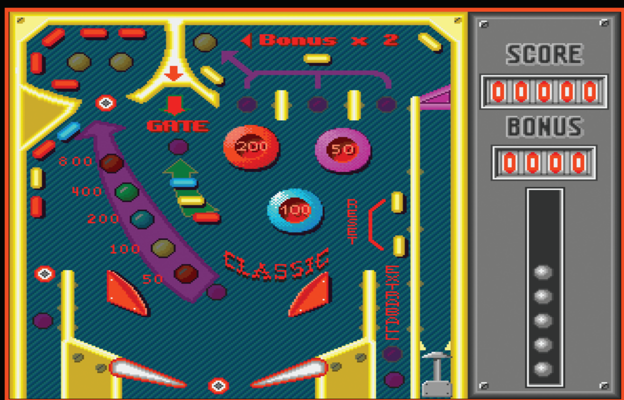
1992, Hitech Studio Designs, OCS/ECS

A Reflexity: Pinball Challenge című játék már a betöltő képernyőn ígéretesnek tűnik, ugyanis a grafika, szerintem nagyon jó! Az első pálya elindítása után sajnos az örömöm hamar szertefoszlott, ugyanis a fő motívumként látható Alien körül eléggé furcsa szín összeállítású pálya elemeket láthatunk *(pl. piros flipperütő… Boáh :-( ).* Az egy képernyős flipperpálya eléggé béna, pedig a játék fizikai modellezése és a hangok is egész jók! Láthatunk még egy bénácska koponyát is a pályán, ami szintén a “horror” motívumot erősítené, de valahogy nem áll össze a kép, mi köze az egésznek ehhez a flipper játékhoz! *(A zene és a hanghatások is egész más stílust tükröznek, kb. egy Mario jellegű ugrabugra játékhoz lehetne elképzelni őket.)*

ADSR

FLIPPEROLÓGIA





Pinball Magic

1992, Andreas Turowski & Mac Soft, OCS/ECS

Húhhha. Ez jutott eszembe a Magic Ball c. játék zenéjének felcsendülésekor, és amikor a kezdő képernyőt is megláttam, tovább fokozódott a rossz érzésem. A csak német nyelven létező játék az eddigi legrosszabb flipperjáték, amihez volt szerencsém. Az Amosban készült program, mindenféle ízlést (grafika/ hang/design) nélkülöz, a játék alatt hallható zenének gondolt förmedvény kb. fél perc után az erősítő kikapcsolására sarkallt. (Finoman fogalmaztam ;-)). A készítő annyira béna volt, hogy az Amosban új kép megnyitásakor megjelenő alap narancssárgás színt lecserélje, amíg a kezdő képernyő betöltődését várjuk. Bődületesen rossz a flippergolyó mozgása a képernyőn! Mint egy speedet és extasyt fogyasztott idióta rövidtávfutó, úgy pattog össze-vissza a golyó a pályaelemek között, eszméletlen sebességgel, szinte követhetetlen, hol jár éppen! Egyik pillanatban még a képernyőn volt, aztán meg azt látom, hogy leesett, egy pillanatra felvillan a Get Ready felirat, majd kezdődik elölről az egész. BORZALOM!

Sajnos nagyon AVGN stílusúra sikerült a bemutató mindhárom játék esetén, de kárpótol minket a 21st Century Entertainment két zseniális játéka! Maradjunk ezeknél, jobban járunk :-)!

ADSR

Igor „Majsta" Majstorovic interjú

AZ INTERJÚT KÉSZÍTETTE: REYNOLDS

Az Amiga jövője



AZ UTÓBBI IDŐK EGYIK LEGINKÁBB NAPIRENDEN LÉVŐ HARDVERE EGYÉRTELMŰEN A VAMPIRE 600, AZAZ MAGA AZ APOLLO ACCELERATOR KÁRTYACSALÁD, MELYNEK ELSŐ MÉRFÖLDKÖVE A V600V2 KÁRTYA, ILLETVE AZ ÚJ MODELLEK A V500 ÉS V1200, VALAMINT LEENDŐ TÁRSAIK. EZ AZ ÉLÉNK ÉRDEKLŐDÉS GENERÁLT JOGOS IGÉNYT, HOGY TUDJUNK MEG TÖBBET A PROJECT MÖGÖTT ÁLLÓ KIS CSAPATRÓL, AZ INDULÁS, A FEJLESZTÉS NEHÉZSÉGEIRŐL, ILLETVE A JÖVŐBENI TERVEKRŐL. KI MÁS LEHETNE ILLETÉKESEBB, MINT IGOR *„MAJSTA"* MAJSTOROVIC, AKI VITATHATATLANUL OROSZLÁNRÉSZT VÁLLAL NEM CSAK A FEJLESZTÉSBEN, DE A FOLYAMATOSAN ÉRKEZŐ IGÉNYEK MIHAMARABBI TELJESÍTÉSÉBEN IS. NEM CSODA, HISZEN AZ AMIGA CSALÁD „RÚT KISKACSÁJA" A LEGKOMOLYABB TELJESÍTMÉNYŰ CLASSIC MODELL LETT A KÁRTYA MEGJELENÉSÉVEL.

AM: Kérlek, mutasd be röviden a csapat tagjait, ki milyen szinten érintett, személyes hátterüket, mikor, hogyan kerültek kapcsolatba az Amigával illetve a projekttel?

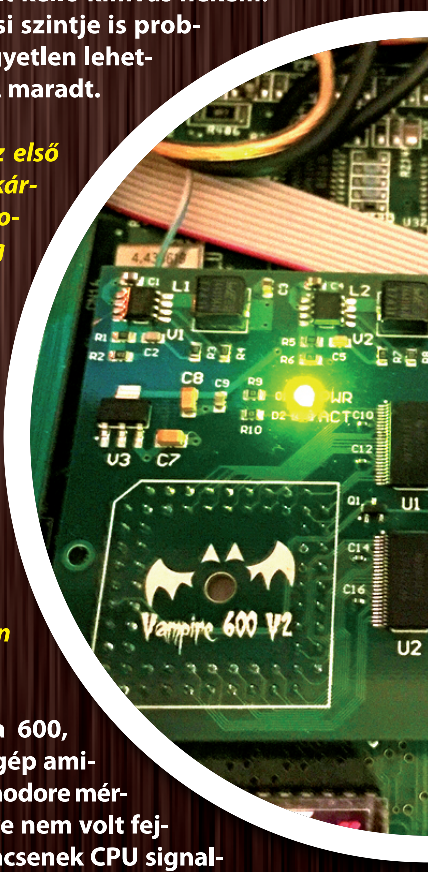
IM: Az évek alatt a csapat sokkal nagyobb lett, mint amilyen induláskor volt. Sokan csatlakoztak, béta teszterként, vagy valamilyen tervezési feladathoz. Mindannyian felismerték, hogy ez az ötlet jó dolog az Amiga számára. Csoportvezetők és CPU tervezők: Gunnar von Boehn *(BigGun)* és Christoph Hoehne *(Ceiach)* Brian Robotham *(Kipper2K)* és én, Igor Majstorovic *(Majsta)* mint hardvertervezők. A tesztcsapat *cgugl, ShK, flype, grond, pisklak* és *TuKo*. Mindegyikük része volt korábbi Amigához kapcsolódó projekteknek és részei a csapatnak különböző feladatokban. Szeretik mondani, hogy én nem vagyok igazi Amigás, hiszen én az első gépem 2011 körül vettem.

AM: Mikor dőlt el, hogy fel kell állítani egy csapatot, meghatározni célokat és közösen dolgozni a megvalósításon? Mi adta a döntő érvet? Van esetleg bármelyik tag részéről korábbi terv megalkotni valamit a klasszikus Amiga modellekhez?

IM: A csapat összeállása színtiszta szerencse volt és azon a napon kezdődött, amikor levelet írtam Gunnarnak, nem várva túl sokat, még választ sem feltétlenül, de aztán elkezdtünk beszélgetni. Akkortájt már volt egy befejezett projektem. Ez volt az Apollo600 V1 ami TG68-ra épült. Gunnarnak volt egy ötlete portolni az ő core-ját, úgyhogy rendelt tőlem két kártyát. A munkának ez a szakasza annyira frusztráló volt, hogy azt egyszerűen nem is lehet szavakba önteni. A fő probléma az volt, hogy túl kisméretű FPGA-t használtam az első Vampire kártyán, így az opció, hogy debug core legyen rákötve az eredeti hardverre, rendkívül kötött volt. Akkor sokan elhagyták a csapatot, még én is kiszálltam. Tanulás szempontjából nem volt az sem elvesztegetett idő, de debugolni a kártyát *„a sötétben"* valódi rémálom volt. Később jött a döntés, hogy építenem kellene egy jobb kártyát, amely képes támogatni akár 80 KB-nyi LE-t (Logic Element), ekkor született a Vampire 600 V2.

AM: Mi adta az ötletet, hogy ilyen módon csináljatok gyorsító kártyát? (FPGA alapokon)

IM: Amikor megkaptam az első Amigámat, vizsgálni kezdtem, mit lehetne tenni a teljesítmény növelése érdekében. Számos opció volt, de a fő szempont az volt, hogy olyan eszközt használjunk, ami gyártásban lesz az elkövetkező években. Bővítőt építeni meglévő processzorokkal nem volt mérvadó, mivel ezeket már nem gyártják többé és nem tudsz annyi kártyát gyártani, ami kielégítené az igényeket. Továbbá, létező, általános processzorokhoz gyártani kártyát nem volt kellő kihívás nekem. A Coldfire kompatibilitási szintje is probléma volt, úgyhogy az egyetlen lehetséges, járható út az FPGA maradt.



AM: Miért az A600 lett az első Amiga, amelyhez készült kártya? Ez a legkevésbé támogatott, legrövidebb ideig gyártott modell, minden más géptípus felhasználói bázisa ennek a többszöröse. Valamint a PLCC tokozású 68000-es chipre pattintás is gyenge pontja a rendszernek, nem volt mód itt is a trapdoor csatlakozót használni, amely számos extra funkciót is tud, és amelyeket ráadásul még semmilyen bővítő nem használ?

IM: Csak azért az Amiga 600, mert az volt az egyetlen gép amivel rendelkeztem. A Commodore mérnökeinek semmilyen terve nem volt fejleszteni azt a modellt, nincsenek CPU signalok kötve a trapdoor slothoz, tehát az egyetlen lehetőség az volt, amit a korábbi bővítőkártyáknál is láthatunk.

AM: A kártya már most is hihetetlen teljesítményű, nagyszerű jellemzőkkel. Mit lehet ehhez még hozzátenni? Újabb funkciókat?

IM: Ezt senki sem tudja megmondani. Minden nap lépünk előre, időről időre kiadunk újabb core-okat a hivatalos weblapunkon a *www.apollo-accelerators.com* oldalon. Vannak más oldalaink is, a *www.apollo-core.com, www.majsta.com* és *www.kipper2k.com* ahol további információkat találni a projektről.

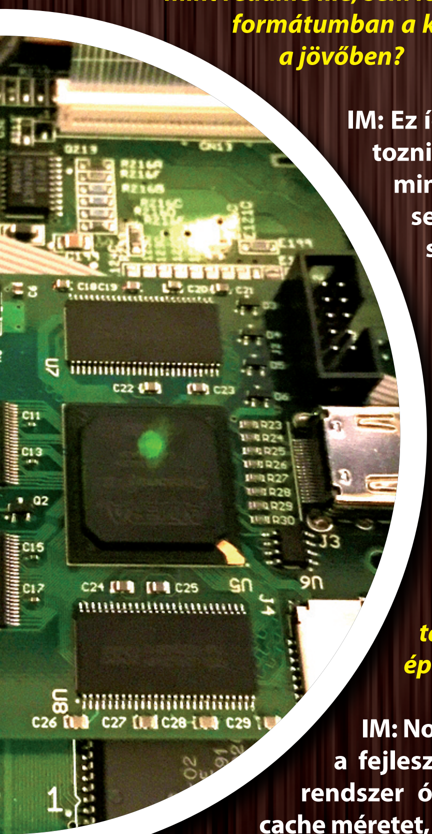
***AM:** Tudnál mondani valamit a gyártási kapacitásról? Igen nagy igény van a kártyára az Amigás társadalmon belül, hogyan lehet ezt kiszolgálni?*

IM: Valóban, az igény óriási és nehezen tartjuk a teljesítéseket. Most Brian és én csak kártyákat forrasztunk és ez rengeteg időt kíván.

***AM:** A bővítőnek igazán kedvező ára van, mégis, számíthatunk valamilyen árcsökkenésre amikor más verziók is elérhetőek lesznek a különböző alaplapokhoz?*

IM: Az a probléma ezzel, hogy néhány komoly gyártónak mi még mindig túl kicsik vagyunk darabszámot tekintve és nem várhatunk nagy számokat semmitől, mivel maga az Amigás közösség is kicsi. Ha megnézed az árát az FPGA modellnek, amit használunk, nem beszélve más komponensekről, érthető, hogy mennyire nincs *„hely”* árcsökkentésnek.

***AM:** Amennyire én tudom, nincs felhasználói kézikönyv, akár mint readme file, sem letölthető, sem nyomtatott formátumban a kártyához, fog ez változni a jövőben?*



IM: Ez így van, és a jövőben változni fog. Tervezünk kiadni minden dokumentációt, ami segíthet a fejlesztőknek új szoftvereket alkotni az Apollo core-ra, aminek vannak különleges jellemzői. A kártya maga autoconfigos, úgyhogy emiatt nem szükséges speciális útmutató a beszereléséhez.

***AM:** Mit gondolsz, a kártya teljesítménye tovább növelhető? Van benne tartalék még erősebb rendszer építésére?*

IM: Nos, még rengeteg hely van a fejlesztésekre. Akár növelve a rendszer órajelet, választva eltérő cache méretet, vagy az Amiga Chip setet az FPGA-n belül kezelve, nem pedig az Amiga alaplapról, ahol túl lassúak vagyunk, ha összehasonlítjuk, hogyan viselkedik a core, amikor a Fast Ram-hoz nyúl.

***AM:** Meg tudod jósolni, mikor jelenhet meg más Amiga modellekhez kártya? Van egy YouTube video a különösen várt A500 verzióról még 2015-ből, amely ha jól tudom nem ugyanaz, amit az A600-nál megismertünk, mivel a sebessége jóval lentebb van ha összehasonlítjuk. Mikor less az is rendelhető ugyanezekkel a paraméterekkel?*

IM: A Vampire 500 alaptervezése régóta készen áll, a véglegesítése idén februárban történt meg. A múlt hónapban az Apollo core portolásán dolgoztam. Hatalmas feladat volt nekem, mivel csak bizonyos részeit értem az Apollo corenak, de nem mindet, mivel egyszerűen túl összetett. Christoph rengeteget segített, így végül az egész elkezdett működni. Van egy pár video róla, de nincs egy hivatalos sem. A Vampire 500 V2 most kb 90 MIPS körül teljesít és belső Gayle emulációval nyújt IDE támogatást. Épp most néhány Vampire 500 úton van teszterekhez és más fejlesztőkhöz.

***AM:** Az A500-as verzió kompatibilis lesz és el fog férni az A1000/1500/2000/2500 és különösen a CDTV házában is?*

IM: El kellene, a tesztelők jelentik nekem, ha valami a tervezésemben rossz, én pedig megpróbálom javítani, hogy kompatibilissé tegyem minden modellel. Erre szükség is van, mivel nekem nincs minden Amiga modellből, hogy teszteljem a kártya működését mindegyikben.

***AM:** Ha jól tudom, Gunnar, Te csapattag voltál a Natami projektnél is és megjelentettél pár screenshotot egy készülő engine-ről ami 3D-s tájat jelenített meg a Natamin. Ezek valódiak voltak, megmutatva, hogy mennyire működhet azon a lapon, vagy csak koncepció grafikák voltak, megmutatni, mik a tervek, de az valójában nem létezett?*

IM: Soha nem voltam a Natami csapat tagja. Csak technikai kérdéseket tettem fel a fórumukon, hogy befejezhessem a saját projektjeimet, úgyhogy nem tudok túl sokat mondani a Natamiról.

***AM:** FPU. Lesz a kártya része a jövőben? Sok alkalmazás, és gyakorlatilag minden újabb Amiga demo használja, de ez a kártya nem tartalmazza, semmilyen formában. Van terv ezt az igényt teljesíteni?*

IM: Hosszú távú tervünk ez a funkció, már eddig is sok munka folyt ebbe az irányba.

***AM:** Tudnál mondani valamit a video driverről? Jelenlegi / várható jellemzőkről?*

IM: A színfalak mögött rengeteg dolog történt a video driverekkel kapcsolatosan, de nem akarok visszatérni arra a ronda történetre. Végül is írtam emailt ezrecnek, segítséget kérve és őt érdekelte a dolog. Azelőtt ezrec számos dologban segített engem, főleg mikor USB-t akartam illeszteni az A500-hoz, udvarias volt és mindvégig segítőkész. Brian küldött neki hardvert, ő pedig megcsinálta hozzá a drivert, olyan gyorsan, hogy a csapatból senki sem akarta elhinni, hogy ez így lehetséges.

***AM:** Van olyan alkalmazás, driver, ami kezeli a Vampire képességeit? Lehetséges a visszafelé kompatibilitás, futtatva a szoftvereket más, régebbi bővítőkkel szerelt gépeken, kisebb teljesítménnyel? (Jó bemutató lenne, segíthetne meghozni a jó döntést hogy Vampire-t kell venni).*

Igor „Majsta" Majstorovic interjú

IM: Az alaptesztünk során volt pár demónk amik megmutatták az Apollo core teljesítményét. Ugyanezek a demók működtek valódi hardvereken is, úgyhogy mindenki összehasonlíthatta az eredményeket. Mostanában mi is ugyanazokat a teszt eszközöket, demókat használjuk, amit mindenki más.

AM: Fog a kártya együtt működni ZII/ZIII bővítőkártyákkal high end Amigákban? Renderelni Reflectionsban igazán impresszív, de mi van más programok használatával, mint a Toccata hangkártya Studio16 szoftvere, vagy más, CPU terhelő alkalmazásokkal, mint a DigiBooster PRO?

IM: A kompatibilitás szintje nagyszerű most is, de ha bármilyen oknál fogva valami nem működik, később fixálni lehet core frissítéssel.

AM: Mi a helyzet a jelenlegi eredménnyel, sikeresnek tartjátok a projektet? Az eladások egyeznek az elképzeléseitekkel, esetleg alatta/fölötte vannak a várt számoknak? Ha nem tűnik pénzügyileg sikeresnek, látszik, hogy majd átfordul, ahogy ez pozitívan változik?

IM: Én úgy mérem ezt a projektet, mint az egyetlen és talán utolsó esélyt, ami megmenti az Amigát és az eredeti tervezést, illetve hogy elhozza azt a modern számítógépek közelébe, de meg is tartsa a retro érzést. Tarts bár álmodozónak, de szeretném azt hinni, az Apollo csapat képes új életet vinni az Amiga scene-be, és ami még fontosabb, bemutatja ezt a projektet olyan új fejlesztőknek, akik akár jóval az Amiga megjelenése után születtek. Ők esetenként nem találják a helyüket a zsúfolt X86 fejlesztői világban, de az Amiga scene-en belül felismerhetik és megbecsülhetik őket. Nekem ez nem a pénzről szól. A Vampire 600 V1-en bejött pénzt beleforgattam a V2 piacra dobásába, most abból a bevételből a Vampire 500-at tervezem. Minden modell finanszírozza a következőt.

AM: A már meglévő kártyákhoz elérhető támogatásról van valamilyen időkeret meghatározva?

IM: Mindannyiunknak van állása civilben, tehát annyira akarunk koncentrálni erre és csak erre a projektre, amennyire bármi másra is az életben. Határidőket szabni túl nagy nyomást tenne ránk, ami elvinné az energiáinkat és mi nem akarjuk, hogy bármi ilyesmi megtörténhessen.

AM: Volt bármilyen probléma a már eladott kártyákkal, aminek a végeredménye működésképtelen darab lett bármilyen minőségi probléma, vagy felhasználó általi nem megfelelő kezelés miatt?

IM: Ez idáig egyetlen kártya volt mindössze, amelyet én forrasztottam és nem működött megfelelően, úgyhogy azt kicseréltük. Ahogy azt talán tudod, a kártyát online tudom debugolni, Quartus és Teamviewer segítségével, hogy lássam, mi a gond. Ez egy nagyon érdekes folyamat, különösen, ha a gép, amin dolgozol, valójában egy másik kontinensen van. Rengeteg lehetőség van manapság…

AM: Az a hír járja, hogy a foglalat, amit a kártyán használtok, hogy az alaplapi 68000-es processzorra csatlakozzon a lap, nem a legjobb, ami elérhető a piacon, ami instabil működést okozhat a beszerelt kártyáknál. Meg tudod ezt erősíteni? Ez költséghatékonyság szempontok miatt van, vagy Ti nem tapasztaltatok soha ilyen problémát? Ha ez létezik, van rá megoldás?

IM: PLCC foglalatok, amiket az első 5-6 kártyán használtam, nem voltak megfelelőek a biztos kapcsolódásra a 68K CPU-hoz. Azok egyébként a legjobbak most a piacon, és kb. tízszer drágábbak annál, amiket most használok. Amit viszont nem tudtam, hogy azokat kissé módosítani kell (csiszolópapírral), hogy biztosítsuk a megfelelő csatlakozást és rögzítést a processzoron. Ezt a problémát Amigások fedezték fel és oldották meg, igen gyorsan, szóval ezért egy kártyát sem kellett visszaküldeni nekem. Azok a foglalatok, amiket most használok, ugyanazok, amiket a V1-en is használtam, nem igényelnek semmilyen módosítást.

AM: Még egy hardver-jellegű kérdés: Van valamilyen hivatalos módszer a kártya rögzítésére, hogy elkerüljük a későbbi leesést a 68K-ról? Mit javasoltok?

IM: Brian tervezett műanyag rögzítőket a 3D nyomtatójával, szóval mindenki használhatja, hogy stabilan rögzítve legyen a kártyája. Ezeket együtt küldjük a csomagban, de a használatuk nem szükséges, mivel a PLCC tokozás most teszi a dolgát tökéletesen.

AM: Vannak már felfedhető jövőbeni tervek? Például ütemterv minden Amiga modellhez, stb.? Vannak pletykák önálló alaplapról, de minden Amiga tulaj szeretné a saját gépét bővíteni, ez megtörténik? Sőt először ez fog történni?

IM: Ahogy mondtam, minden modell finanszírozza a következőt, a végső cél pedig egy önálló verzió.

AM: Van bármi más, amit mondanátok az olvasóinknak?

IM: Azt látom, hogy az Amiga scene változik és rengeteg ember kezdi támogatni a terünket. Olyan helyzetben vagyunk, hogy nem kell sok promóció. Megteszi helyettünk a közösség, felismerve a munkánk komolyságát és bemutatják a gépeiket különböző rendezvényeken, találkozókon, online videókban. Pozitív az emberek reakciója is a videóinknál. Például, egy utolsó videómon megjegyezték, hogy az Amiga 500-asom részlegesen „halott" és az egerem nem működik rendesen. Néhány nappal később kaptam egy új alaplapot és egy működő egeret. Ez mindent elmond!

AM: Köszönjük az időtöket és energiátokat, hogy megválaszoltátok a kérdéseinket, további sok sikert a munkátokhoz!

Normális esetben ez lenne az a pont, ahol általában egy interjúnk véget ér. Jelen esetben azonban, adódott váratlan folytatása is a Vampire projektnek, ám sajnos nekünk, végfelhasználóknak ez korántsem kedvező. Miről is van szó? Nos, nyilvánvaló volt, hogy a csapat, hasonlóan más ötleteket dédelgető formációknak, amelyek hardveres vagy szoftveres megoldásokon törik a fejüket egy ilyen szűk piacon, adódhat majd nem kevés problémájuk. Azonban arra, ahová ez a történet fordult, szerintem senki sem várta. Amikor elkezdődött a project, jól érvényesültek az ötletek, egyre ütőképesebbé vált a V600, miközben a készítők elkötelezettsége és hite révén a hardver nem csak bámulatos teljesítményre lett képes, de továbbra is megmaradt megfizethető bővítésnek. A kezdeti 90 Eurós, majd 120-130-ra hangolt árral együtt is, miközben a régi, 20+ éves kártyák messze durvább áron cserélnek gazdát mindenféle fórumokon, olyan kártyák, amelyek képességei messze elmaradnak a Vampire lehetőségeitől. Ekkor megint felütötte a fejét az Amiga átka, még ezen a végletekig elhúzódó végső agóniában is vannak, akik csak a pénzt, a nyerészkedést látják. Ennek köszönhető, hogy míg Majsta, Kipper2K és a többiek éjt nappallá téve minden szabadidejüket a fejlesztésnek és a gyártásnak rendelték alá, hogy minimalizálják a költségeket, az igények messze túlléptek rajtuk. Bár Majsta saját bevallása szerint azon is meglepődött volna, ha kb. 100 darab elkel összesen, az elmúlt hetek során kiderült, hogy még megközelítőleg 800 darabot kellene összerakniuk a következő pár hétben-hónapban. És itt lép be a képbe az imént említett *„anyagiasság mindenek felett”*, ugyanis valakiben felmerült az ötlet, hogy eladja a kártyáját az eBay-en, mégpedig a Majstaék által elképzelt ár többszöröséért, cserébe kvázi garantálva a remélt vevő felé, hogy ellentétben egy, az Apollo csapattal folytatott megrendelsz, és vársz tranzakció helyett néhány röpke nap alatt lefut a tranzakció. Hol itt a baj, kérdezhetnénk. Nos, ott, hogy a csapat, amellett, hogy nyilvánvalóan rosszul mérte fel lehetőségeit a gyártást illetően, törekedett arra, hogy minimalizálja a kártya árait és garantálhassa a legtöbb felhasználónak, hogy elérhető számukra is ez a már megjelenése pillanatában joggal legendás bővítő.

Persze érthető mindkét álláspont. A fejlesztők tudták, hogy a kisszériás gyártás hosszabb előállítási időt jelent, ugyanakkor viszont a legkedvezőbb előállítási költséget is. Az, hogy valaki az erőfeszítések nélküli extra profit lehetőségére jött rá, szintén érthető. Ebből a szempontból viszont újra térdre kényszerült az *„Amiga Spirit”*, hiszen lehet valaki bármennyire idealista, és elkötelezett bármi iránt, mindig lesz, aki szemrebbenés nélkül átlép bármilyen érzelmi kötődésen és kihúz annyi hasznot egy ilyen helyzetből, amennyit csak lehet. Értelemszerűen bekövetkezett hát, ami várható volt. Nem a nyerészkedős aukció szintjére, de fentebb húzták a készítők a kártyák árait. Így technikailag még mindig mérföldkőnek számít, már korántsem annyira megnyerő az ár, amit le kell tenni egy-egy darabért. Üröm az örömben, hogy *„cserébe”* a gyártás, illetve az újabb modellek kifejlesztésére több anyagi erőforrás áll rendelkezésre, ami végeredményben segíthet a termékskála mielőbbi kiteljesítéséhez.

Ám milyen Amigás történet lenne, ami itt véget ér. A Vampire tavába dobott kő hullámainak még idejük sem volt teljesen elcsitulni, jött az újabb csobbanás. Ez nem volt más, mint egy Kipper2K-nak küldött level. A pontos tartalma eddig nem ismert, azonban tény, Kipper2K kapta, illetve, hogy meglehetősen durva, sértő dolgokat tartalmazott. Emiatt Kipper2K kijelentette, hogy leáll a projekttel, nem hajlandó többet foglalkozni a Vampire fejlesztésével, kiszáll. Persze a lelkes és elkötelezett felhasználók azonnal reagáltak és minden létező formában kérték, vonja vissza ezt a kijelentését, folytassa azt a munkát, amelyet elkezdve olyan kiváló kiegészítőket alkotott, mint például az A600-asba építhető 4 ill. 8 MB-os ram bővítő, amelynek A500/A2000/CDTV-be helyezhető testvére a Fast RAM mellett CF adapterrel is rendelkezik.

A napokban kiderült, ki is írta a levelet Kipper2K-nak, amely ezt a második, talán még súlyosabb csapást mérte a már eddig is borotvaélen táncoló projektre. Hiba lenne felfedni a személyét, nincs is különösebben jelentősége. Egy dolog biztos jelenleg, a Vampire kártyák kristálygömbjén megjelentek az első karcok. Pillanatnyilag nem tudni, mi lesz a jövő. Az nyilvánvaló, hogy nehéz időszakon ment keresztül a csapat, amelyben nem csak a manufakturális gyártás nehézségei, de az emberi tényező, hozzáállás tolerancia tekintetében újabb nehézségeket okozott a folytatást illetően. A legújabb tény pillanatnyilag, hogy a V500 értékesítése megkezdődött, ám okulva a V600 körül kialakult fiaskóból, maga Majsta hirdette meg az első kész darabot az eBay-en. Most sok tennivalónk nekünk, vásárlóknak nincs, azt leszámítva, hogy vagy emailt írva rendelünk, vagy az aukciós oldalakat figyeljük és reménykedünk. Bár sokan az Amiga megmaradt rajongótáborában Majstáékhoz hasonlóan sokan idealista módon viszonyulnak a saját szofveres és/vagy hardveres fejlesztéseikhez, a 90-es évek közepétől jellemző széthúzás, rivalizálás és anyagiasság sajnos alapvetően befolyásolja ezek életben maradását. Szerintem minden régi olvasónk emlékszik az OS-szintű csatározásokra, a PowerUP–WarpUP–MOS, később OS4–MOS véleményütközésekre, de akár az FPSE nevű PSX emulátor esetére, amely fejlődése sok év kihagyás után folytatódott csak, mivel annak a fejlesztője is meglehetősen sok negatív kritikát kapott. Az pedig, hogy az Amiga pénzügyileg mennyire van elátkozva, gyakorlatilag annyira nyilvánvaló, hogy szükségtelennek tartom részletezni, miért is aggasztó mindig, amikor egy jó ötlet bukkan fel, amely anyagi áldozatot kíván a felhasználói bázistól. Az új ára a V600-nak 230–250 Euro körül van. Ez a döntés segít felgyorsítani a fejlesztéseket és a gyártást, azonban komolyabb nekifutásra van szükség a vásárlók részéről, főleg ha a világnak azon szegletében próbál az Amigás szenvedélyének hódolni, ahol az átlagbérek kb. ezen a szinten mozognak. Mindenesetre a kártya azért még ezt a pénzt is megéri, hiszen hihetetlen teljesítményt, HDMI-n használható grafikus felületet, microSD kártya használatot biztosít már eddig is, a GOLD firmware használatával, később pedig várható a hőn áhított FPU kiegészítés mellett 16 bites hang is, így egyértelműen köröket ver a jelenleg elérhető összes többi bővítőkártyára.

Amennyiben bármilyen újdonság, vagy információ kerül elő, természetesen számot adunk róla. Szeretnénk hinni, hogy visszanyerik a hitüket a fejlesztők. Majsta a saját oldalán közzé tett bejegyzésében azzal zárta mondanivalóját, hogy *„A keserűségem lassan elmúlik, a szomorúságom soha!”*. Remélhetőleg hamarosan rendeződik a kártyacsalád helyzete, azonban igaz a mondat, amely a CD32 televíziós reklámjában hangzott el annak idején: *„The World will never be the same again.” (A világ nem lesz többé ugyanolyan.)*

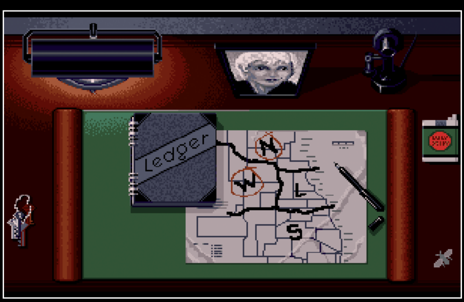
Reynolds



A méltán híres Cinemaware cég egyik kevésbé ismert játéka a korai Amigás időkből. Ez meg is látszik mind a grafikai kivitelezésen, mind a játékmenetben. Egyszerű, de nagyszerű. A maga nemében mégis kellemes a szemnek, szórakoztató, nincsen túlbonyolítva az egész. Sajnos nagyon rövid – jellemzően e korszak játékaira – 1-2 óra alatt a végére lehet járni a kalandnak. Kategóriába sorolni nehéz, – mint általában a Cinemaware játékokat – mindenből van egy kicsi benne, s az egész mégis egy érdekes *„interaktív mozivá”* áll össze.

A kezdőképernyőn Chicago éjszakai látképe tárul elénk, majd egyszer csak bevillan a Cinemaware logó. Ezt egy, a teljes képernyőt kitöltő *„The King of Chicago”* felirat váltja – mégis tudjuk, mivel fogunk játszani –, majd miután a betűket gengszterek stílszerűen gépfegyverrel kilyuggatták, kezdődhet a játék. Ha valakinek a címből még nem derült volna ki, célunk a fent nevezett városban a hatalmat megszerezni. Vagyis mi legyünk a *„királyok”*. Ha kigyönyörködtük magunkat, s már a zenét is kívülről fújjuk, tán el is indíthatnánk a mozit. Vigyük egerünket a bal felső sarokba, s a legördülő menüből válasszuk a *START THE MOVIE* opciót. Mást nagyon nem is tudnánk választani… A megjelenő *„OUT WITH THE OLD, IN WITH THE NEW”* felirat már sejteni engedi, hogy a feltörekvő fiatalság nemigen tűri meg a régi motorosokat a szakmában. Ja kérem, ez Amerika a korai 30-as években.
Kezdetben hősünket látjuk, kezében pisztollyal, amint valakit éppen az égiekhez készül küldeni. Majd fegyverét leeresztve gondolkodóra fogja a dolgot. A megjelenő szövegbuborékokból válasszuk a legalsót. Valakit fel fogunk robbantani a srácokkal. *„I will go on that bomb raid with the boys first”*. Az öreg még várhat arra a golyóra. *„The old man can wait for this bullet”*. Mily kedves és megértő… Itt az ideje, hogy a déliek megtudják, az északiak visszatértek az üzletbe. *„Let the South Side know the North is back in business”*. Aha, szóval ez amolyan észak-déli üzleti vita lesz. Csak a szabályok durvábbak, mint általában.
Vált a kamera. Egy sikátort látunk, benne egy autóval. A hátsó ülésen a feltörekvő fiatalság beszélget egy igen bizalomgerjesztő, sebhelyes arcú figurával.





Azt mondom, tanítsuk móresre a déliek oldalán álló fodrászüzletes fazont. *„I say let's hit that damn South sider barber shop in the Loop”*. Capone nem tudja most megvédeni. *„Capone can't protect em now”*. Ez jól hangzik Pinky. *„Sounds good Pinky”*. Na, szép neve van hősünknek... Ilyen vezető kell az éjszakába. Intézd el Peepers. *„Hit it, Peepers”*. Adja ki emberünk a parancsot beosztottjának, aki szintén nem megy a szomszédba, ha idétlen nevekről van szó.
Ezután az autó kigördül a sikátorból, majd a fodrászüzlet – barber shop – előtt elhaladva hanyag mozdulattal dobjunk be az ablakon egy bombát. Minden lángokban áll. Hurrá! Bingo! *„Bingo! Huh, Bull”*! Jegyzi meg a főnök szerényen a hátsó ülésről. Nagy vagy, Pinky. *„You 're something, Pinky”*. Kontráz rá gyorsan az öreg. Ez nagyon tetszik hősünknek, mert kijelenti, ezt máskor is szívesen hallja. *„You can say it again”*.
Ezek után az északiak megünneplik Capone bukását. *„The Northsiders get ready to celebrate Capone's demise”*. Ismét emberünket látjuk, amint a következő lépésről elmélkedik. A megjelenő három szövegbuborékból válasszuk most a középsőt. Egy Ben nevű egyént emleget, akit jobb lesz magunk mögött tudnunk. *„Maybe I better get Ben to back me”*. Nagy befolyása lehet neki, hiszen ha a mi oldalunkra áll, vele már könnyen elintézhetjük az öreget. *„With Ben in my pocket, the Old Man will be a pushover”*. Menjünk is el hozzá. Valószínűleg jó helyen járunk, amiről a megjelenő felirat is meggyőz bennünket. *„Ben could be the kingmaker”*. Ő az, aki hatalomra segít majd minket. Ben egy igen-igen bizalomgerjesztő figura, kiköpött mása Nyikita Hruscsovnak. Biztos rokonok… Amint belépünk, illendően köszönt is minket. Nagy nap ez az Északi Oldalnak. Ugye, Pinky? *„Great day for the North Side. Eh, Pinky?”* Te mondtad, Ben. Capone már a süllyesztőben van. *„You sad it, Ben. Capone is in the ashcan”*. Mi pedig már befészkeltük magunkat. *„And we're sittin preatty”*. Szegény ördög. 11 év a sitten. *„Poor bastard. Eleven years in the clink”*. A magasröptű eszmecsere után hősünk felajánlja Bennek,



hogy akár meg is látogathatnák a jó öreg gengsztert. *„What say we pay old Al a visit"?* Bedobhatnánk neki némi mogyorót a rácson keresztül. *„Throw Mr. Capone some peanuts trough the bars".*
Erre a nagyszerű ötletre kopasz barátunk egy kérdéssel felel. Mit szólsz a déliek új főnökéhez, Tony Santucci-hoz? *„What do you think of the new Southside boss, Tony Santucci?"* Hősünk gondolkodóra fogja a dolgot. Ismét szövegbuborékokból kell választanunk, merre haladjon tovább a cselekmény. Válasszuk a felsőt. Blöfföljünk, s játszunk keményen. *„I should bluff old Ben. Play it tough".* Tony Santucci, az az öreg hölgy? *„Tony Santucci, that old Lady?"* Válaszolunk kérdéssel Ben előző kérdésére. Rajta simán keresztül fogunk gázolni. *„We'll walk all over him".* Santucci nem hülye. *„Santucci no patsy".* Figyelmeztet minket Ben.
Ismét választhatunk, merre tereljük a beszélgetés fonalát. Kifaggassuk barátunkat vagy inkább hallgassunk az ambícióinkról… Válasszuk a felső buborékot, s faggassuk ki egy kicsit Bent, mit is gondol az öregről. *„I'll sound out Ben about the Old Man".* Azt hallottam, néhányan a srácok közül az öregről beszélgettek. *„I heard some of the boys talkin about the Old Man".* És mi volt a hasfájása a srácoknak? *„What were they bellyaching about?"* Kérdezett vissza Ben. Megint válaszút elé kerülünk. Tartjuk a szánkat vagy inkább kibökjük, mit gondolunk. Válasszuk ez utóbbit. *„Better blurt it out".* Hősünk szerint néhányan a fiúk közül úgy gondolják, hogy Capone kezd túl öreg lenni a gengszter bizniszhez. *„They were say in the Old Man gettin too old for this racket".* És ki mondja ezt? Ugye nem te, Pinky? *„Who was doing the talking? Sure it wasn't you, Pinky?"* Kontráz rá Ben. Átlát a szitán az öreg, nem ma kezdte ő sem. Ja, tegnap… Csak néhányan a srácok közül. Nem panaszkodásképpen… *„Just some of the boys. I ain't gonna squeal on em".* Próbál mentegetőzni Pinky. Ezzel a mondattal be is fejeződik a beszélgetés.
Elkezdjük keverni a … kását! Mivel még gyengék vagyunk a városban, óvatosan kell cselekednünk, minden lépésünket jól meg kell fontolni, nehogy felébresszük az alvó oroszlánt. Elég egy rossz lépés, s nincs tovább. Erre a megjelenő felirat is felhívja a figyelmünket. *„Ya gotta do it right or wind up dead".* Hősünk a következő lépésen gondolkodik. Válasszuk az alsó szövegbuborékot. Jobb, ha egyedül csinálunk mindent, nem kellenek az avatatlan szemlélők. *„I better do it alone".* Így is túl sok időt elvesztegettünk már. *„I wasted too much time already".* Az öregember nem sejthet meg semmit. *„The Old Man won't know what hit him".*
OK, kemény fiú, eljött a cselekvés ideje. *„All right Mr. Tough Guy. Time to put your kiester on the line".* Áll a megjelenő feliraton. Elgondolkodhatunk ez után, hogy kérjünk segítséget Bentől vagy csináljuk inkább magunk a dolgokat. Válasszuk ez utóbbit. *„I gotta do it".* Akárhogy is, bíznom kell magamban. *„I can trust myself, anyway".*
De csak óvatosan. Az öreg maffia vezérek sosem halnak meg. Őket nyugdíjba kell küldeni. Vagy így, vagy úgy. *„Old gangleaders never die. They get retired one way or another".*
Régi vágású, öreg gengszterrel találkozik hősünk egy irodában. Hogy ki is lehet ő, ekkor még nem derül ki, de egy biztos. Nagykutya az illető. Drága, elegáns öltönyben van, szivarral a szájában. Valami főnök lehet… Köszönés helyett rögtön a tárgyra térünk. Látni akartál engem? *„You wanted to see me?"* Csak egy kis üzlet, mielőtt őrült felfordulást csinálunk. *„Just a little business before we raise some hell".* Válaszol az öreg. S, hogy megy az üzlet? *„How is business"?* Kérdezünk vissza. Jól, az üzlet jól megy. *„Good. Gusiness is good".* Válaszolja ő. Ezután az érdekfeszítő, ám semmitmondó beszélgetést követően el kell gondolkodnunk a folytatáson. Válasszuk az alsó szövegbuborékot. Itt az idő cselekedni. Most vagy soha… *„Now's my chance. Plug him".* Tegyük is meg az első lépést a hatalom felé. Át fogjuk venni az öreg érdekeltségeit. *„Pinky gets the drop on the Old Man".* Ezután nemes egyszerűséggel puffantsuk le szemből a csókát. Színpadias mozdulattal székébe rogyik, majd utolsó leheletével még elrebegi véleményét rólunk. *„You rat!"* Na, ezzel meg is volnánk. Nem volt nagy ügy. S ahogy gengszter körökben mondani szokás, az ágy már megvetve, csak rá kell venni a bandatagokat, hogy feküdjenek is bele. *„You made your bed. Now ya gotta make the rest of the gang lie in it".* Feltűnik a színen Ben is. *„Here comes Ben".* Mi a szarság történt itt? *„What the hell happened?"* Kérdi emberünktől. Választhatunk, hogy beavatjuk a dologba, vagy előállunk a jól bevált bérgyilkos sztorival. Válasszuk inkább az elsőt, s mondjuk el, mi is történt az imént. *„I should level with Ben".* Nyugdíjaztam az öreget. *„I just retired the Old Man".* Itt ismét elgondolkodhatunk azon, hogy Ben velünk van-e, vagy ha már ennyire belejöttünk a dologba, esetleg őt is elintézzük egy füst alatt. Válasszuk az első lehetőséget, kell mégis egy jó barát magunk mellé. *„I think he's with me".* Nos, akkor ugye velem vagy? Tesszük fel a sarkalatos kérdést. Elég vakmerő vagy. *„You got a lot of nerve".* Próbál kitérni a válaszadás elől Ben. Ne hagyjuk annyiban. Addig üssük a vasat, amíg meleg. Választhatunk, hogy szerintünk ellenünk van, s így mennie kell, vagy inkább mögénk áll. Bökjünk rá az alsó buborékra. Mögénk áll. *„He'll back me".* Így ismét feltesszük neki a fontos kérdést. Velem vagy? *„I'm askin, are ya with me?"* Meg is fenyegethetnénk, hogy jobb belátásra bírjuk, de hősünk úgy gondolja, ezzel inkább



THE KING OF

magunk ellen fordítanánk. Válasszuk ezt az opciót. *„Threatening him will turn him against me”.* Szükségem van a segítségedre, Ben. *„I need your help now, Ben”.* Győzködjük tovább. Te és én uralhatnánk ezt a várost. *„You and me can own this town”.* Lehet egy ilyen kedves kérésnek nem eleget tenni? El is fogadja kopasz barátunk az ajánlatot. *„All right”.* S nyújtja is a kezét, hogy megpecsételjék az üzletet. Majd azt mondjuk, néhány deli fickó intézte el az öreget. *„We'll say that some Southside bum rubbed him out”.* Adja Ben a tippet a jövőre nézve. Csak te és én, Ben. *„You and me, Ben”.* Te és én. *„You and me”.* Zárja le ifjú gengszterünk a beszélgetést.
Innentől már gyorsan folynak az események. Jobb, ha egyenesen játszunk. A bandatagok sem buták. *„Better get your story straight. The gang ain't mugs”.*
Ismét az irodában vagyunk – ami mostantól már a miénk – egy új gengszter fazonnal. Ő is meglepődik a változások láttán. *„What the hell's up?”* Félrevezetés helyett inkább avassuk be őt is. *„I better level with Peepers”.* Elintéztem az öreget. *„I just finished off the Old Man”.* Neked aztán van vér a pucádban. *„You got a lot of nerve”.* Mondja ő is, azzal kezet nyújt nekünk. Szuper. Még egy támogató.
Erre volt szüksége a bandának. *„That's what this gang needs right now”.* Magyarázzuk tettünket. Teljesen igazad van, Pinky. *„You're right there, Pinky”.* Nyalizik emberünk. Hősünknek sem kell több. Kijelenti, hogy Pinky nem létezik többé. *„It ain't Pinky no more”.* Mostantól az új neve Főnők. *„Call me the Boss”.* Fel is kerülünk a másnapi újságok címlapjára. *„The public eats up gangland hijinks. You're front page news”.* Az északiak merész akciója. *„Northside coup”.* Callahan – vagyis mi – átvette a banda kormányzását. *„Callahan takes gang helm”.* Azt, hogy ez miért akkora hír, hogy címlapra kerüljön, valamint, hogy szereztek tudomást erről az újságnál, jótékony homály fedi. Viszont legalább már mindenki tudja, hogyan is állnak a dolgok mostanában.
Ezen a télen jeges szelek fújnak Chicagóban. *„November 1931. An icy wind whips through Chicago's streets”.* A következő képen íróasztalunkat láthatjuk, csupa fontos dologgal rajta. Városi térkép, notesz, kocsi kulcs, kedvesünk fényképe. S természetesen a gengszterek elmaradhatatlan kelléke. Egy doboz cigaretta. Bökjünk rá a noteszra. Itt láthatjuk bevételeinket és kiadásainkat, valamint bankbetétünket. Nem állunk valami fényesen. Sajnos több a kiadás, mint a bevétel, így hamarosan koldusbotra jutunk, ha nem csinálunk valamit sürgősen. Mivel nem vagyunk a saját pénztárcánk ellensége, s Ben-re is szükségünk van, ezért Lola apanázsát fogjuk egy pöttyet lecsökkenteni. Pontosan fogalmazva nem kap egy fityinget sem. Ezzel még nem oldódott meg minden, de kezdetnek megteszi. Csukjuk is be a noteszt. Most foglalkozzunk egy kicsit a térképpel. Az északi rész be van karikázva, ez már a miénk. Jó lenne megszerezni a nyugati részt is. Tehát bökjünk rá erre. W, a gyengébbek kedvéért. Beszéljük is ezt meg Bennel. *„I want West Chicago”.* Ő is egyetért döntésünkkel. *„We better grow or die ont he wine”.* Mi mást is tehetne…
Most már csak az a kérdés, mi legyen az első igazán nagy lépésünk, hogy Al Capone trónját megszerezzük? *„How to take that first giant step to the Capone throne?”* Nem vagyunk még elég erősek, hogy megmérkőzzünk Santuccival. *„Wee can't fight Santucci yet”.* Figyelmeztet minket Ben. Eldönthetjük, hogy igazat adunk neki, vagy inkább belecsapunk a lecsóba. Válasszuk az alsó szövegbuborékot. Mi aztán nem félünk senkitől. *„I'm not afraid of Santucci”.* Jó keményen odacsapunk neki. *„We hit the West Side hard”.* *„Boom or Bang?”* Válasszuk



a Bang-et. Ez nagyot fog szólni. Egy kicsit rosszalkodni fogunk. *„The boys need some target practice”.*
Ismét autóban ülünk kedvenc sikátorunkban, sebhelyes arcú barátunk társaságában. A helyzet komolyságát mi sem mutatja jobban, mint, hogy gépfegyver van a kezünkben. Ha át akarjuk venni az uralmat a nyugati oldal felett, akkor jól oda kell csapnunk a Skoro's-nak. Kezdi a beszélgetést hősünk. *„If we wanna take the West Side, we gotta hit Skoro's”.* Egy csomó déli patkány szokott ott lógni. Folytatja gondolatmenetét. *„A bunch of Southside rats hang out there”.* Az egész banda követni fog minket. *„The whole gang'll follow as over”.* Válaszol minderre sebhelyes arcú barátunk. Ezután autónk kigördül az utcából, s elmegyünk egy kicsit rosszalkodni. Lenyomjuk a déli piszkokat, mielőtt ők tennék ezt meg velünk. *„Now down the Southside bums before they bump off your gang”.* Megérkezünk a Skoro's grill bár elé, ahol is az egérrel mozgatva a célkeresztet, le kell vadászni a rossz fiúkat. A lövöldözés sajnos a részünkről is követelt áldozatokat. Elvesztettünk néhány jó arcot, főnök. *„We lost some good men, Boss”.* Kapjuk a gyors helyzetjelentést. De legalább jól odacsaptunk a deli brigantiknak mi is. *„We got even with those Southside bastards though”.* Válaszol Pinky. Ha te mondod, főnök…
Nagy fiúknak nincsen szüksége barátokra. *„Though guys don't need friends”.* Ismét az irodában vagyunk. Nocsak, ki az, aki látni akar minket? *„Well, well. Who's come to see me?”* Egy bajuszos, jól fésült ember jött látogatóba. Köszöntsük illendően. Isten hozta a királyságomban, Burke Alderman. *„Welcome to my kingdom, Alderman Burke”.* Miben is lehetek a segítségére? *„Now how can I help you?”* A nyugati srácok nevében szeretne baráti jobbot nyújtani nekünk. *„The boys ont he West Side want in with you”.* Mivel erre hősünk nem reagál, kezét leengedve kicsit csalódottan folytatja. Santucci már nem tud többé megvédeni bennünket. *„Santucci can't protect us any longer”.* Aha, szóval erre megy ki a játék. A megjelenő szövegbuborékok közül válasszuk a felsőt, s legyünk nagyon udvariasak vele. *„Act real polite”.* Közöljük vele, hogy kérését elfogadjuk. *„Alderman Burke, I welcome your request”.* Elmondhatja szövetségeseinek, hogy minden rendben van. *„Tell your associates they done good”.* Hosszú és előnyös partneri kapcsolatnak nézünk elébe. *„We'll have a long and prosperous partnership”.* Ennek újdonsült szövetségesünk nagyon örül. Hangot is ad örömének. *„Yeah! I mean, yeah”.* Callahan, tudtam, hogy kemény legény vagy. *„Geez, Callahan. I thought you was a hard guy”.* De csak az ellenségeimmel. Válaszol hősünk. *„Only to my enemies, Burke”.* Mostantól mi már barátok vagyunk, erre emlékez. *„We 're friends now, remember”.* Csírájában kell elfolytanunk a dolgokat, haver. *„Ya gotta nip weeds in the bud, bud”.*







Chicago

Rég látott barátunk, Ben látogat meg minket. Mi újság, Ben? Kérdezzük tőle. *„What's the good word, Ben?"* Santucci néhány embere találkozót tart a Loop-ban. *„There's a meeting of some of Santucci's boys in the Loop".* Hol, Ben? Érdeklődünk. A Michigan hotelben. Kapjuk a választ. *„At the Mitchigan Hotel".* Itt az ideje egy kis látogatásnak. Villanyozódik fel hősünk. *„Time for a little visit".* Ben nem osztja örömünket, hallani sem akar a dologról. *„I don't want to hear about it".* Ah, micsoda puhány. *„Aw, what a softy".* Ha Ben nem akar jönni, hát majd jön más. Hívjuk segítségül a jól bevált sebhelyes arcú cimboránkat. *„Bull! Get in here".* Mészárlás a Mitchigan Hotelben. *„Massacre at the Hotel Mitchigan".* A következő képen a hotelben vagyunk. Kezünkben gépfegyverrel, s mellettünk álló barátunkat még egyszer megkérdezzük, hogy biztos jó helyen járunk-e. *„You sure this is the room, Bull?"* Ezt a szobát mondta nekem a liftes fiú, mikor megdolgoztam. Válaszolja ő. *„That's what the bellhop said when I punched him".* Állj hátrébb. Utasítjuk őt. *„Stand back, Bull".* Megajándékozom őket egy kis hosszantartó fejfájással. *„I'm gonna give these Southside scum a permanent headache".* Törjük ripityára az ajtót. *„Blow the door handle off with your chopper".*
A 215-ös szoba előtt állunk. Eresszünk bele az ajtóba egy sorozatot. csak a biztonság – és a magunk – kedvéért. Ne felejtsük el a kilincset sem szétlőni. Na, ez majd megmutatja a piszkoknak. Gondolkodik hangosan gengszter barátunk. *„That should show those mugs".* Igen, ezen majd elgondolkodhatnak. Válaszol Pinky. *„Give em something to think about".*

Santucci nem szereti, ha emlékeztetik arra, hogy ő nem Capone. *„Santucci don't like to be reminded he ain't Capone".* Kicsit felmérgesítettük Santuccit. A következő lépen őt láthatjuk, amint éppen hősünket pocskondiázza. Pinky Callahan? Milyen név ez egy bandavezérnek? *„Pinky Callahan? What sorta name is that for a gang leader?"* Én vagyok a főnök ebben a városban. Nyomatékosítja azonnal. *„I'm the boss of this town".* Én, Tony Santucci. *„Me, Tony Santucci".* Egy napon majd ez a kis takonygombóc a lábaim előtt fog csúszni. *„And someday that little slimeball is gonna crawl at my feet".*

1932. január. Jó kilátással kecsegtet a Chicagói alvilág kihívóinak. *„January 1932. The Chicago underword takes a good look at the challenger".* Íróasztalunkat látjuk. Fő helyen a város térképe és noteszünk terül el. Az asztalon találunk még lámpát, kulcsokat, mikroszkópot, valamint kedvesünk fényképét. És egy csomag gengszterléthez elengedhetetlen cigarettát. Foglalkozzunk kicsit a térképpel, ami négy nagy területre van osztva. N, W, S, L jelzéssel. Nyomjunk rá az L-re. Ismét Bennel beszélgetünk. Lépnünk kellene a Loop ellen. Veti fel hősünk. *„We gotta move against the Loop".* Az egész várost uralni akarom. *„I'm gonna own the whole town".*

A politikai hatalom nem jár együtt a szegénységgel. *„Political power don't go to the poor".* Pinkyt látjuk, amint a következő lépésen elmélkedik. Vessünk be mindent, amink csak van a Loop ellen. *„Hit the Loop with all we've got".* Keményen le akarok csapni a Loopra. Tájékoztatjuk Bent. *„I wanna come down hard on the Loop".* Ne olyan gyorsan. Int minket nyugalomra barátunk. *„Not so fast".* Ezen fősünk egy kicsit elgondolkodik. Válasszuk a felső buborékot. Vajon mi lehet az öreg tarsolyában? *„What's he got up his sleeve?"* Faggassuk csak tovább. *„You got thee floor, Ben".* Meg kell szerveznünk a választásokat. *„We gotta get organized the election".* Nem vehetünk polgármesterséget Burke-nek. *„We can't buy Burke the majorship".* De tudunk kicsit kavarni a szavazatokkal. *„But we can swing the wote".* Ravasz róka az öreg.

Rengeteg pénzre vagy nagy erőre van szükségünk Chicagói választás megnyeréséhez. *„You need a plenty of cash or nuscle to win Chicago election".* A választási eredményről az újságból értesülünk. Sajnos emberünk nem nyert. *„Burke loses".* A legcsendesebb választási nap volt évek óta. *„Quietest election days in years".* Hát ez nem jó hír. Ki tesz neked szemrehányást, ha ez egyedül a te hibád? *„Who do ya blame when it's your own damned fault?"* Nos, vesztettél, mi? *„So ya lost it".* Kezdi Pinky a beszélgetést. Nem volt elég pénzem vagy erőm, hogy eladjalak téged a választóknak. *„I didn't have enough cash or muscle to sell you to the voters".* Úgy állítod be, mint ha az egész vereség az én hibám lenne. Vág vissza Burke. *„Ya make it sound like it's my fault I didn't win".* Én csak a jelölt voltam. Próbálja menteni magát Burke. *„I was only the candidate".* És a legvacakabb is. Vág vissza Pinky. *„And a lousy one at that".* Adj nekem egy kis időt. Kérleli hősünket a csapnivaló polgármester jelölt. *„Gimme a break, Callahan".* Ismét választhatunk a szövegbuborékok közül. Legszívesebben kitörnénk a nyakát, de nem éri meg bepiszkolni magunkat vele. Válasszuk inkább az elsőt. *„I'd like to break his neck".* Tűnj el gyorsan, mielőtt kicsinállak. *„Get the hell outa here before I bust you".* Nyugi, Callahan. Együtt vagyunk benne. *„Come on, Callahan. We were in this thing together".* Ne emlékeztess arra, mekkora tökfej is voltam, Burke. Kezdi elveszíteni türelmét a banda vezére. *„Don't remind me what a chump I was, Burke".* Én elmegyek.









ma (ki) fia borja lesz a gengszter főnök a városban?

THE KING OF

Válaszolja a politikus, mielőtt késő lenne. *„I'm goin'".*
Ha meg tudod húzni a ravaszt, mindig elnyered a jutalmadat. *„If you can pull a trigger you can always earn a buck".* Vált a kép, s az ellenséges bandavezért láthatjuk egyik hű embere társaságában. Pinky Callahan az északiak vezére. *„Pinky Callahan, the Northside Boss".* Kezdi a beszélgetést a főnök. Sokat gondolkodtam rajta. Válaszol embere. *„I figured as much".* El tudnád intézni őt? Folytatja a bandavezér. *„Can you handle him?"* Máris halott ember. Kontráz rá gyorsan a bandatag. *„He is a dead man".*
Nem csak Chicagoban teremnek csalók Amerikában. *„Chicago ain't the only town in America that grows crooks".* Ismét a főhadiszálláson vagyunk. Ezek az idegenek kezdenek az agyamra menni. *„Them foreigners are gettin on my nerves".* Kezdi a társalgást Pinky. Valóban. *„Yeah".* Hangzik a magasröptű válasz. a sebhelyes gengszter szájából. Kinek képzelik magukat? *„Who are they anyway"?* Kezdi felhúzni magát a bandavezér. Pancserek Jersey-ből. Még a régi szép időkből. *„Mugs from Jersey. Peepers seen em in the old days".* Válaszol készségesen a bandatag. És mi a csudát akarnak? *„What 're they up to?".* Húzza fel magát egyre jobban a főnök. Körbeszaglásznak. *„Noisin around".* Jön a gyors válasz. Callahan ezen elgondolkodik. Itt valami nincs rendben. Bűzlik az egész. *„It smells".* Mint egy rothadó hal. *„Like rotten fish".* Helyesel a sebhelyes arcú. A megjelenő szövegbuborékok közül válasszuk a legalsót. Ez az egész ügy meg fog oldódni, ha a Jersey-beli fiúk látják, hogyan is dolgozom. *„This'll blow over when the Jersey boys see me at work".* Valószínüleg ők csak piti gengszterek. *„They're probably small-time punks".* Vélekedik Pinky. Most aztán megnézhetik, hogy vezetem ezt a várost. *„Once they see how I run this town, they'll hightail it outa here".* Így igaz, főnök. *„That's right, Boss".* Helyesel barátunk.
Március. 1932. A bebörtönzött Capone felajánlja segítségét az elrabolt Lindberg bébi ügyében. *„March. 1932. Jailbird Capone offers to help solve the Lindberg baby kidnapping".*
Ismét íróasztalunkat látjuk. A két bekarikázott rész – észak és nyugat – már a mi fennhatóságunk alatt áll. Foglalkozzunk egy kicsit a keleti résszel is. Bökjünk rá az egérrel. Ben látogatott meg minket az irodában. A beszélgetést hősünk kezdi. Fel fogjuk borítani a déli oldalt. *„We're rolling over the South Side".* Majd ő id folytatja tovább. Én akarom uralni az egész várost. *„I'm gonna own the whole town".* Ben erre már nem tud mit felelni. Az a jó politikus, aki megvásárolható. *„A good politician is one who stays bought".* A Városházát simán zsebre tehetjük. *„We can put City Hall in our hip pocket".* Jön meg Ben hangja. Ezen hősünk kicsit elgondolkodik. Válaszszuk az alsó szövegbuborékot. Ben mindig lazára veszi a figurát. *„Ben always plays it too easy".* Majd én megoldom ezt. *„I can handle it, Ben".* Válaszol öreg barátjának Pinky.
Válasszunk csapatot magunknak. *„Choose your club".* Ismét Pinky-t látjuk, amint a következő lépésen töri a fejét. Most a felső szöveget válasszuk. Úgy tűnik, szeretünk robbantgatni. *„I'm good with explosives".* Mr. Santucci nagyon nem fogja szeretni ezt a csomagot. *„Mr. Santucci ain't gonna like this package".*
Az akció ismét a sikátorból indul. A hátsó ülésen beszélgetünk végrehajtó emberünkkel. Túlságosan sok üzletet bonyolítanak a fodrászüzletben ezek a Santucci fiúk. *„Santucci's boys do a lot of business over that damn barber shop in the Loop".* Elégedetlenkedik a főnök. Csináljunk nekik egy kis fejfájást. *„Let's go give em a headache".* Folytatja. Legyen, Bumm, főnök? *„Boom! Huh, Boss?"* Kontráz rá a sebhelyes arcú gengszter. Csináljuk meg. *„Let's go, Peepers".* Adja ki a parancsot Pinky Callahan. Majd az autó kigördül az utcából.
Nyomd meg a gombot, hogy eldobd a bombát. *„Hit the button to throw the bomb".* Szépen lassan elkocsikázunk a fodrászüzlet előtt, majd egy hanyag mozdulattal bedobjuk a bombát az egyik emeleti ablakon. Siker. Minden lángokban áll. *„Right on the money! Huh, Bull?"* Lelkendezik a bandavezér. Ezt az üzenetet biztosan megkapta Santucci. *„Santucci got that letter, Boss".* Örül vele beosztottja.
Egy gengszter nem lehet elég kemény, vagy elég szerencsés. *„A gangster can't be too hard or too lucky".* Régi cimboránk, Burke látogatott meg minket irodánkban. Köszöntsük is illendően. Hello, Burke. Mi újság? *„Hey there, Burke. What's up?"* A fiúk a Loop-ban védelmedet kérik. *„The boys in the Loop want you to protect em".* Vág rögtön a közepébe Burke. Szóval a kemény játék kifizetődött. *„So playing tough paid off".* Gondolkodik hősünk hangosan. Úgy tűnik igen. *„Looks like it".* Válaszol Burke, s már nyújtja is a kezét emberünk felé. Callahan nincs valami jó véleménnyel róla. Úgy véli, Burke csak fullajtár, nem komoly ember. Válasszuk az alsó szövegbuborékot. *„He's just a gofer".* Mivel Ben a partnerünk, erről neki is tudnia kell. *„Fetch Ben in here".* Burke természetesen mindent megígér. *„I should be in on this".* Ben és én meg fogjuk beszélni a stratégiánkat a Looppal kapcsolatban. *„Ben and I gotta discuss strategy for consolidatin the Loop".* Kirándulunk egy kicsit, Burke. *„So take a hike, Burke".* Zárja le hősünk a beszélgetést.
Május, 1932. Északi terjeszkedés miatt aggódnak a déliek. *„May 1932. Northside expansion worries Southside hoods".* Ismét az íróasztalunkat látjuk. Immár három terület is az uralmunk alatt áll. Foglalkozzunk egy kicsit a déli résszel is. Mi uraljuk a város nagy részét. *„We own most of the town now".* A déli rész a következő állomás. *„The South Side is next".* Mondja bandavezérünk Ben-nek. A délek nem fognak csak úgy behódolni nekünk és elhúzni. *„The Southsiders ain't gonna lay down and roll over".* Elmélkedik Ben. A Santucci klán mostanában nem alszik túl jól. *„The Santucci's not sleepin so good lately".* Ben ebbe nem szeretne belefolyni, ránk is hagyja az egészet. *„I'm leavin this to you".* Mivel magunkra maradtunk, gondolkodjunk el a következő lépésen. Válasszuk a felső szövegbuborékot. Öljük meg az ellenséges banda vezérét. *„Kill Santucci".* Sajnos meg kell halnia. *„Santucci's gonna die".* Remélem is. *„I hope so".* Helyesel Ben.
Szabadítsuk is meg a további szenvedéstől riválisunkat. *„How ya gonna put Santucci outa his misery?"* Már csak azt kell eldöntenünk, hogyan is végezzük el a piszkos munkát. Válaszszuk ismét a felső buborékot. Küldjük is át szépen a másvilágra. *„I'll blow the bastard to the kingdome come".* Erre a napra biztosan emlékezni fog Santucci. *„Santucci's gonna*





Chicago



remember this day”. Ismét a sikátorban találjuk magunkat, ahol a haditervet beszéljük meg kedvenc kivégző emberünk társaságában. Santucci ezt meg fogja most érezni. *„Santucci's gonna feel this”.* Kezdi a beszélgetést a főnök. Meg kell mutatnunk a déli majmoknak, ki a főnök valójában. *„We're gonna show those Southside monkey's who's Boss”.* Szóval fegyverbe! *„Gun it!”* Kihajtunk a mellékutcából, s egy hangos csörömpölés után indulhat a kacsavadászat. *„Duck, Bull!”* Intézzük el őket, vagy ők intéznek el minket. *„Ya better plug em or get plugged”.* A következő jelenetben megtudhatjuk, mi volt a csörömpölés. Az ellenséges rossz fiúk kilőtték a hátsó szélvédőnket. Sebaj, így legalább könnyebb célozni. Lövöldözzünk csak szépen, amíg a minket üldöző autót el nem intézzük. Gyönyörűen le is sodródik az útról. Mivel itt végeztünk, mehetünk is haza. *„Let's head home, Bull”.* Adja ki a parancsot Pinky. Ezért még meg fognak fizetni a gazfickók. *„They're gonna pay for this”.*

Ez egy nagyváros, és neked nincsenek barátaid. *„It's a big lonely city and you got no friends”.* Meg is kezdjük a tisztogatást. A következő jelenetben egy rivális gengsztert látunk íróasztala mögött. Puffantsuk is le annak rendje és módja szerint, mielőtt ő tenné ezt velünk.

Az erős ember saját szerencséjének kovácsa. *„A strong man makes his own luck”.* Emberünket látjuk az irodában, a sebhelyes arcú gengszter társaságában. Éppen a rivális bandát becsmérlik le. *„Takes more than a hired punk to nail me”.* Aszta, főnök. Te aztán nem semmi vagy. *„Geez Boss. You're really something”.* Pedálozik a rossz fiú egy kicsit főnökének. Úgy gondolod? *„Think so?”* Kérdez vissza Pinky, mint akit hájjal kenegetnek. Igen, az vagyok. *„Sure, I'm”.* Vallja be magának is hősünk. Gondolkodjunk el a következő lépésen. Válasszuk az alsó szövegbuborékot. Játszunk mostantól keményebben. *„I'll play it tight”.* Mutattam egy-két dolgot mostanában Santucci-nak. *„I guess I showed Mr. Santucci a thing or two”.* Szövi tovább gondolatmenetét a bandavezér. Barátunk kezét nyújtva támogatásáról biztosít bennünket. *„We let ya down, Boss”.* Azt hiszem, tudok magamra vigyázni. *„I guess, I can take care of myself”.* Válaszol a főnök.

Néha még a rossz fiúknak is szükségük van egy kis pihenésre. *„Even crooks need to get some sleep”.* Ismét Ben-nel beszélgetünk az irodában, s érdeklődünk, mi a helyzet a keleti-parti zsiványokkal. *„Whatcha make of these East Cost goons?”* Semmi különös. Kicsit körülnéztem a mi kis birodalmunkban. *„Nothin much. Just doin some sightseeing in our lovely burg”.* Válaszol Ben. Eléggé állhatatosak a srácok. *„Well, they're mighty persistent”.* Elmélkedik hősünk. Csak egy kicsit furcsák. *„They're just curious”.* Válaszol Ben. Nem szeretem ezt. *„I don't like it”.* Fejezi ki nemtetszését Pinky. Küldjek oda néhány fiút elbeszélgetni? *„You want me to send some boys? Set up a parley?”* Érdeklődik Ben. A megjelenő szövegbuborékok közül válasszuk a felsőt. Következő lépés, móresre tanítjuk őket. Kicsit úszkálni fognak a Michigan tóban. *„Get rid of em. I want em swimming in lake Michigan tonight”.* Ben-nek nem nagyon tetszik ez a hang, s ezt közli is velünk. *„Don't talk about that around me”.* Á, bocsánat. Elfelejtettem, hogy néhányan szeretnek kimaradni a rázósabb dolgokból. *„Excuse me. I forgot some people were soft about the heavy stuff”.* Vág vissza a gengsztervezér.

Július. 1932. Az északiak jó mélyre dobják a horgot a nyugati vizeken. *„July 1932. The North Side gets its hooks deep into the West Side”.* Újra az íróasztalnál találjuk magunkat a térképet böngészve. Három terület már a miénk. Irány a város déli része. Bökjünk is rá az egérrel. Jó látni, ahogy a déli bagázs eltűnik. *„It's good to see the Southside turf disappear”.* Elmélkedik hősünk. A város deli része a következő lépés. *„The South Side is next”.* Folytatja. Nem engedhetünk meg magunknak hibás lépést. *„We can't afford any false moves now”.* Vélekedik Ben. Santuci egérfogóba került. *„Santucci's trapped like a rat in a corner”.* Mi a következő lépés, főnök? *„Whatcha gonna do, Boss?”* Érdeklődik Ben. Válasszuk a felső buborékot. Kiütjük az öregfiút. *„Hit Santucci”.* Viszlát, örökre. *„Say goodbye to Mr. Santucci”.* Adja ki a parancsot Pinky. Add át neki üdvözletem. *„Give him my best, Boss”.* Válaszol kopasz barátunk. Szabadítsuk meg Santucci-t szenvedéseitől. *„How ya gonna put Santucci outa his misery?”* A megjelenő buborékok közül válasszuk a felsőt, s küldjük át a másvilágra a gazfickót. *„I'll blow the bastard to kingdome come”.* Ideje meglátogatni Santuccit. *„Time to visit Santucci where he lives”.* Ismerős jelenet. Sebhelyes barátunkkal beszélgetünk a kocsi hátsó ülésén. Egy elhagyatott mellékutcában. Santuccinak vesznie kell. *„Santucci's gonna die”.* Kezdi a főnük. A gazfickó már csak történelem. *„That punk is history”.* Folytatja. Azt sem fogja tudni, honnan kapja a pofont. *„He won't know what hit him, Boss”.* Elmélkedik a bandatag. Fegyverbe, papi. *„Gun it, Pepers”.* Adja ki a parancsot hősünk, majd az autó kihajt a sikátorból.

Nyomd meg a gombot, hogy eldobd a bombát. *„Hit the button to throw the bomb”.* A következő jelenetben egy ház előtt hajtunk el, melynek egyik ablakában gengszterkalapos, fegyveres alak les ránk. Legyünk gyorsak, s lazán dobjunk be az egyik ablakon egy bombát. Siker esetén a ház lángokba borul. Takarítsuk el az útból a szemetet. Adja ki a parancsot Pinky a következő lépésre. Veled vagyok, főnök. *„I'm with ya, Boss”.* Válaszol a sebhelyes.

„The Boss enters the smooking palace and runs into guido”. A lépcsőfordulóban összefutunk egy rossz fiúval. Puffantsuk is le gyorsan. Te vagy a következő, Santucci. *„You're next, Santucci”.* Kiált fel a bandavezér.

Csak egy ember hordhatja a koronát. *„Only one man can emerge the crown”.* Eljött a pillanat, amire nagyon vártunk. Szemtől-szembe Santuccival. Tudtam, hogy eljön ennek is az ideje. *„I knew it would come to this Callahan”.* Vágja oda hozzánk nyersen, majd célba vesz minket pisztolyával. Legyünk gyorsabbak nála, s puffantsuk le a gazfickót. Chicago a lábaink előtt hever. *„Chicago lies at your feet”.*

Csodaszép barátnőnket látjuk, amint érdemeinket dícséri. Oh, Pinky! Megcsináltad! *„Oh, Pinky! You did it!”* Te vagy a legnagyobb a városban. *„You're the biggest man in town”.* Igen, valóban jól megcsináltam. *„Yep. I did it, all right”.* Helyesel a bandavezér. Én vagyok Chicago királya. *„I'm the king of this mighty town”.* Állapítja meg. De ne legyél beképzelt. *„Well, don't get swelled head”.* Int minket önmérsékletre barátnőnk, kinek utolsó mondatát akár utalásnak is vehetnénk egy folytatásra. *„It ain't like it's New York or someplace important”.*

Kukacmarci

ÉRTÉKELÉS

OCS / ECS

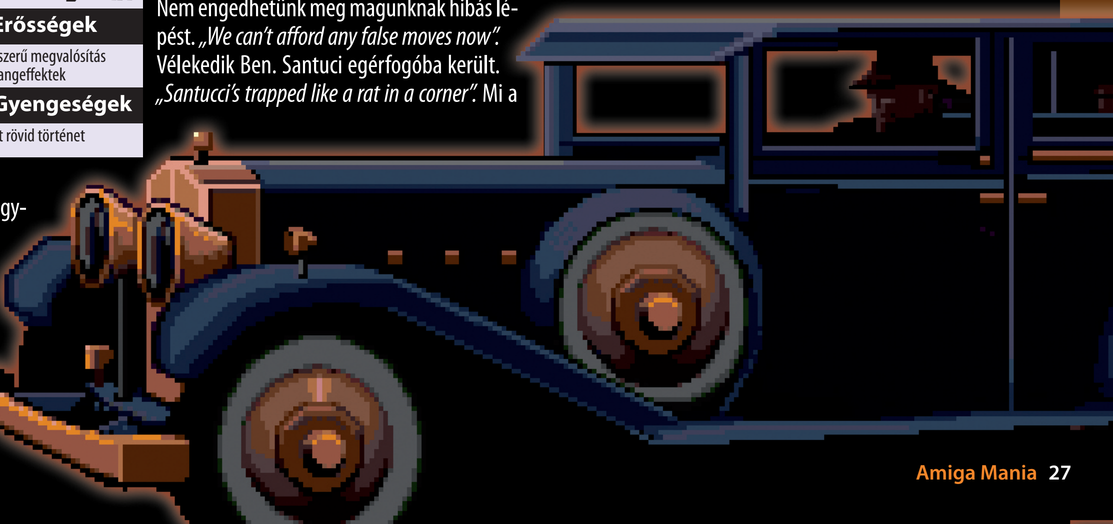
GRAFIKA	5 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek

+ Filmszerű megvalósítás
+ Jó hangeffektek

Gyengeségek

– Kicsit rövid történet

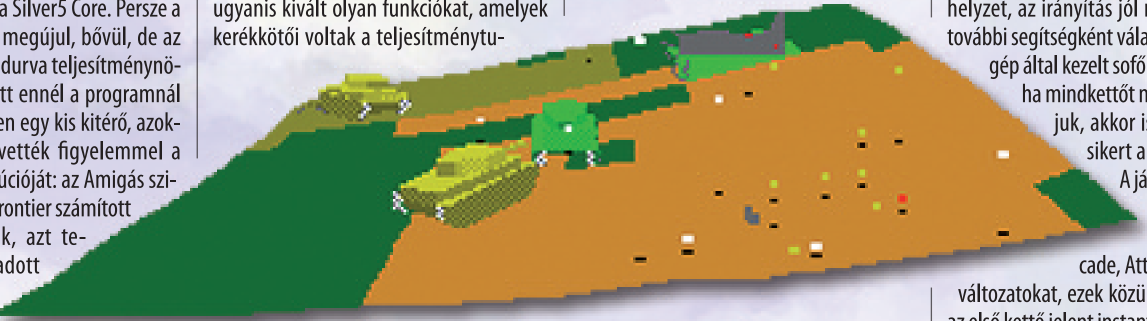


egy óránál német tank, zászlós antennával...

CONQUEROR

Ha akaszthatunk *„régi"* jelzőt egy olyan játékra, amely egy évtizedek óta lefutott számítógépmodellre annak kezdeti időszakában jelent meg, akkor a Conqueror méltán megérdemli azt. Nekem régóta nagy favoritom, bár sajnálatosan a megcélzott Amiga modellek meglehetően mostohán bánnak ezzel az egyébként kiváló programmal, így hosszú évekig nem éreztem igazi késztetést a huzamosabb időt tölteni a csatamezőn.

Hogy mi hozta a nagy változást, amiért úgy vélem, mindenképp érdemes nekifutni ennek a sajátos hangulatú, alapvetően remekül játszható őrületnek, amelyben a remek kezelhetőség prímán ötvöződik a változatos, pörgős akciókkal? A válasz rém egyszerű, megjelent a Vampire V600 és hozzá a Silver5 Core. Persze a core folyamatosan megújul, bővül, de az 5. volt az első, ahol durva teljesítménynövekedés jelentkezett ennél a programnál is. Hadd következzen egy kis kitérő, azoknak, akik nem követték figyelemmel a Vampire V600 evolúcióját: az Amigás szimulációk között a Frontier számított abszolút etalonnak, azt tekintve, hogy egy adott Amiga modell hogyan teljesít a hozzáadott CPU bővítéssel. Ha bárki kíváncsi volt gépe teljesítményére, elég volt ezt a programot beizzítania, főleg, miután beköszöntött a WHDLoad korszaka. Az A500-as 7 MHz-es éra slideshow-jellegű vizuális megjelenését már egy 28 MHz-es 020-as kártya körökkel verte, egy jobb 040-essel pedig gyakorlatilag nem volt olyan jelenet az igényesen megrendezett intróban és magában a játékban, ahol sebességcsökkenést tapasztalhatnánk akció közben. A WHDLoad-nak hála a 68000-s Amiga HW környezettől lényegesen eltávolodó 040/060-as gépeken is zavartalanul futottak az 500-ra megjelent, de azokon nehézkesen, alacsony framerate-el mozduló játékok. Azaz, a legtöbbjük. Sajnos sok esetben a játékok nem tisztán CPU-ra támaszkodtak a 3D-s környezet kiszámításakor, hanem sok esetben a Blitter és a CPU közösen oldotta meg a grafikai elemek ábrázolását. Ez egyrészt esetenként sokat dobott a látványon, másrészt azonban konstans sebességet garantált, ami nagy hátrányt jelentett akkor, ha nagyobb teljesítményű hardveren akartuk futtatni az adott programot. Nos, a Vampire Silver5-ös core-ja már ezt is orvosolja, ugyanis kiváltott olyan funkciókat, amelyek kerékkötői voltak a teljesítménytuningok érvényesülésének. Ez magyarul annyit tesz, hogy például a Conqueror, amely alapesetben 6-7 képkockát dobott másodpercenként, *(és 2-3-at ha ellenség is befutott a belátható játéktérre)* most gyakorlatilag fékevesztetten száguld, folyamatos, akadás mentes grafikát produkálva játék közben. Innentől igazán értelmezhető, hogy mit is akar a játék, hogy van benne fizika modellezve, és hogy mennyire zseniális akcióőrület született meg 1989-ben, több, mint két és fél évtizede Amigára.



De lássuk a programot kicsit közelebbről. Az egy szem floppylemez töredékét foglaló program nem más tehát, mint egy vektorgrafikus világban játszódó tank-akciójáték. Nem nevezhető szimulációnak, mivel sem a vizuális ábrázolás módja, sem az irányítás maga nem éri el azt a szintet, aminél ez értelmezhető lenne, ellenben a legszükségesebb kezelőszervek és alapadatok állnak rendelkezésre az akció során. Több érdekes aspektusa is van a kórításnak, ilyen például, hogy joystick mellett billentyűzettel is irányítható a harckocsink, amelyet tetszőlegesen beállíthatunk a saját kényelmünknek megfelelően. E mellett az sem elhanyagolható, hogy a tankunk vezetés-metodikája a klasszikus elvet követi, miszerint a jobb és bal lánctalpak irányításával tudunk előre-hátra haladni, illetve manőverezni. Figyelembe véve a kor egyéb játékait, nekem hangulatfokozásból ez kiváló. Ha pedig ennyi érdekes tényező nem lenne elég, akkor jöjjön a hab a tortán, a két játékos mód! Ennek az a lényege, hogy párban küzdhetünk az ellenséggel, mégpedig úgy, hogy egy harckocsiban ülve az egyik játékos vezet, a másik pedig céloz és tüzel az ellenfélre. Azt kell mondjam, zseniális! A minap, inspirációt gyűjteni ehhez az íráshoz futottunk pár kört csapatban, kijelenthetem, hogy a framerate-probléma megoldódása révén – hála a Vampire V600-nak – új szintre lépett a játék a harci szimulációk / akciójátékok meglehetősen hosszú sorában az Amigára megjelent őrületek között. Egyébiránt, ha egyedül akarunk küzdeni, akkor sem lehetetlen a helyzet, az irányítás jól megszokható, és további segítségként választható számítógép által kezelt sofőr vagy tüzér is, de ha mindkettőt manuálisan hagyjuk, akkor is lesz alkalmunk sikert aratni.

A játék módok között lehetőség van kiválasztani Arcade, Attrition és Strategy változatokat, ezek közül értelemszerűen az első kettő jelent instant akciót, de a harmadikkal tud kiteljesedni a játékmenet.

Most pedig lássuk, milyen harci gépezetekkel futhatunk neki ellenfeleinknek:

Fontos tudni, hogy az egyes tankok közötti eltérő paraméterek hatással vannak a játékmenetre, ha tapasztalatot szerzünk az irányításukban, később jobb esélyekkel indulhatunk, kihasználva ezeket az erősségeket és gyengeségeket.

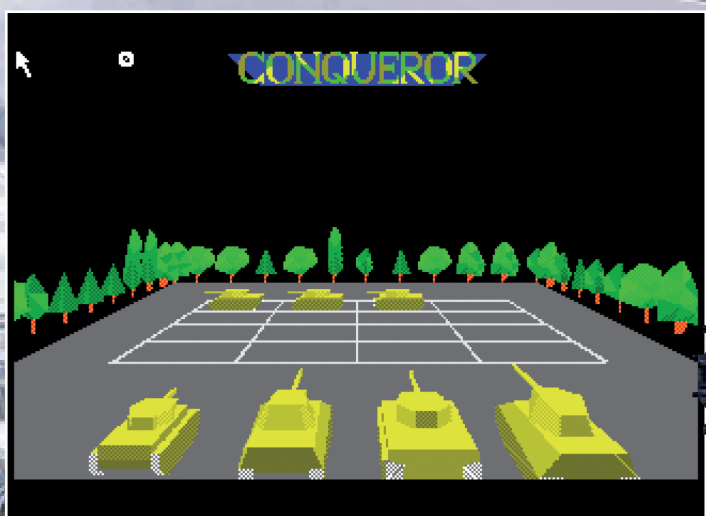
Chaffee – olcsó, de nagyon gyors tank.

M36GMC – szintén nagyon gyors, elég jó tűzerővel, de aránylag gyenge páncélzattal.

Sherman Firefly – Jó ágyú, közepes mozgékonyság, a páncélzata már elég masszív.

Pershing – Ugyanolyan ágyúval szerelve, mint az M36, közepes sebesség, remek páncélzat.

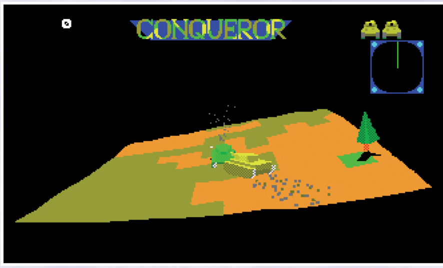


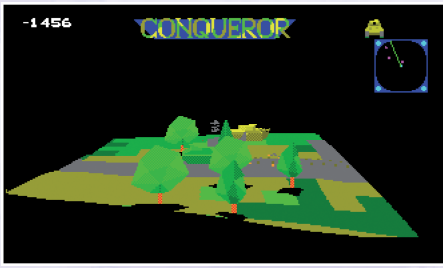














Panzer III – Nagyon olcsó, de gyakorlatilag semmire sem használható a német tankok közül, nincs előnyös tulajdonsága.
Panther – Kiváló első páncél, jó mobilitiás, de az oldalsó és hátsó páncélzata gyenge.
Tiger I – Kiváló páncélzat mindenhol, jó ágyúval.
King Tiger – A legjobb páncél és ágyú az összes tankhoz viszonyítva a játékban, de viszonylag lassú.
T34/76 – jó páncélzat mindenhol, hasonlóan a többi szovjet tankhoz, megfelelő ágyúval, de átlagos sebesség.
KV1S – a T34/76-tól jobb páncélzat, azonos ágyúval.
KV85 – Megegyezik a KV1S-el, csak nagyobb a tűzereje.
JSII – Kiváló páncél és ágyú, remek mobilitással ötvözve.

A német tankoknak van a legrosszabb *„hegymászó"* képessége, szemben a szovjet és amerikai harckocsikkal. Ez meghatározó az alkalmazható stratégiát illetően – ha német oldalon harcolunk, a legjobb módszer a hegytetőn várni, majd lerohanni az ellenfelet, amint feltűnik. ha a Szövetségesek oldalán állunk hadrendbe, úgy sok esetben segíthet, ha a legmeredekebb hegyoldalt megcélozva rázzuk le a német egységeket, amelyek képtelenek lesznek üldözni.
A program a találatoknál figyelembe veszi a találati szöget, így sok esetben, ha nem tiszta célpontot adunk az ellenfélnek, esélyes, hogy lepattannak rajtunk a lövések. Ugyanígy, ha támadunk, célszerű a lehető legjobban szemből meglőni az ellenfelet, hogy a legnagyobbat sebezzen a lövedék, illetve a legkisebb esély legyen rá, hogy lepattan. Támadáskor szintén jó stratégia még, ha oldalról támadunk, vagy – ha gyors tankunk van – az ellenfél hátába kerülünk, ott biztosan



jó eséllyel rendezünk nagy pusztítást.
A játékban remek taktika még, ha a nehéz tankok egy egységben maradnak, a könnyű tankok pedig a felderítést végzik. A számítógép előszeretettel alkalmazza ezt a megoldást.

Az egyedüli probléma, ami megmaradt a játékban, az a hangok és zene minősége, sajnos ezen a téren borzalmas volt mindig is a játék. Kicsit szomorú dolog, hogy egy pár motorhanggal, robbanás, lövés és lepattanó lövedék hangjával mennyire komolyabb hangulatot kaphatott volna a játék. Sajnos sem a főcímzene, sem a játék során hallható ciripelések nem ütik meg a hallgathatónak nevezhető szintet, úgyhogy célszerűbb, ha az ember le is mond az *„élvezetről"*, és inkább valamilyen külső aláfestő zenét választ.
Hosszan lehetne még tanácsokat adni azonban inkább csak azt javaslom, aki eddig nem ismerte, vagy nem játszotta ezt a játékot, tegyen egy próbát. Ha van rá módja, nézze meg, hogyan fut alap 500-ason, bővített vason és Vampire-on. A nemrég rendezett Árok Party-n volt alkalmam MC68K fedőnevű honfitársunk saját építésű, A500-hoz passzoló bővítőjével is kipróbálni, már azzal a kártyával is meggyőző a sebességnövekedés. „Good Luck, Fellow Tankers!"

Reynolds

ÉRTÉKELÉS
OCS / ECS
GRAFIKA 4 PONT
HANG 2 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY 4 PONT

Erősségek
+ Dinamikus akció, eredeti hangulat

Gyengeségek
– Kis belátható játéktér, esetenként nehéz célzás



Utazás idősíkokon át: Az újkor

Következő állomásunk az Újkor, melyre leginkább a nagy földrajzi felfedezések és a veszéllyel teli kalandok jellemzőek, Új földrészek, életmód, és az emberiség társadalmi, gazdasági szokásainak jelentős mértékű változása irányadó, melyeket a korábbi találmányok és kutatások még komplexebb szintű eredményei alapvetően határoznak meg.

2. rész

COLORADO

Kiadó: Silmarils
Verzió: OCS / ECS
Stílus: stratégia / akció
Év: 1990



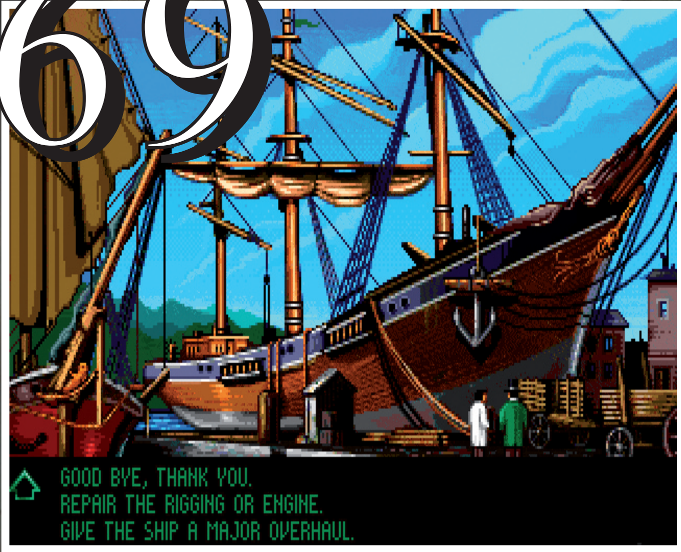


A Silmarils játékai mindig eredeti hangulattal fogták meg az embert. Eltérően a fantasy témakörben felsorakozó programjaiktól, ez esetben egy oldalnézeti akció-kaland játékba csöppenünk, ahhol egyfajta Old Shatterhandként kell sikerre vinni küldetésünket, miközben megküzdünk hol vadállatokkal, hol vad sziú indiánokkal. Stílusos grafika, és talán az átlagosnál némiképp nehezebb játékmenet garantál szórakozást az egy lemezes programmal. Érdekes hangulata van a játéknak, bár az átlagosnál némiképp nehezebb. Aki szereti az Old Shatterhand-ról szóló, vagy más indiános történeteket, azoknak azonban bizonyára sokáig fog remek szórakozást biztosítani.

1869

Kiadó: Max Design
Verzió: OCS/ECS/AGA
Stílus: manager
Év: 1992

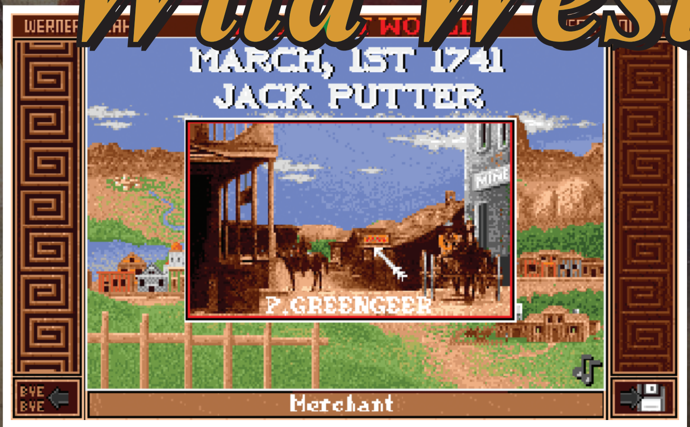




1869 – A történelmi kalandozások, felgyorsuló felfedezések, korlátlan kereskedelem kora! A programban pontosan modellezett történelmi események mentén virágoztathatjuk fel vállalkozásunkat, figyelemmel kísérhetjük a hajózás vívmányainak elterjedését, hogy azokat pozíciónk megerősítésére használva fejlődhessünk a játékban. Stílusos, kézzel rajzolt grafika, hangok és zenék, sőt, egy 140 oldalas kézikönyv segít eligazodni ebben a hangulatos világban, ahol küzdenünk kell nem csak az időjárás viszontagságaival, de a legénységi morállal, miközben egzotikus helyeket fedezhetünk fel, kockázatos üzleteket köthetünk, de akár értékes információkhoz juthatunk a kocsmai kikötőkben – mindezt saját vagyonunk gyarapítása érdekében. Kicsit Pirates, kicsit High Seas Trader, összességében egy remek stratégia-menedzsment szimuláció a Max Design tálalásában.

Wild West World

Kiadó:
US Gold
Verzió:
OCS / ECS
Stílus:
kaland, stratégia
Év: 1990





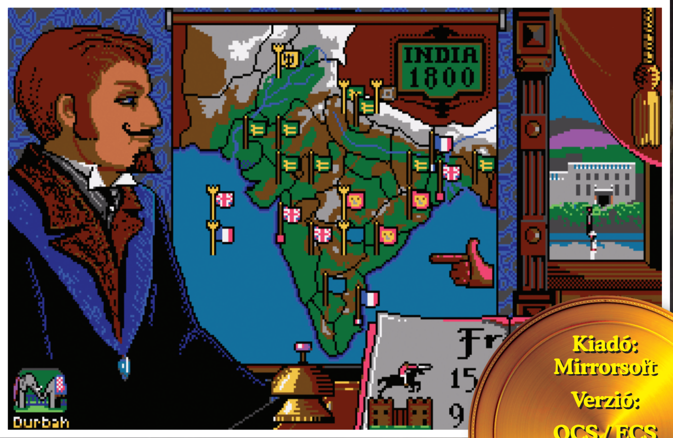
A Vadnyugaton boldogulni nem egyszerű, a farmgazdálkodás mikéntjét és hogyanját ismerteti velünk a két lemezes program. Bár alapvetően nem bonyolult, akadnak érdekes feladatok és fejtörők benne, miközben igazi western filmeket idéző muzsikák szólnak. Farmunk felvirágoztatása nem egyszerű feladat, ahogy az sem, hogy vajon sikeresen tudjuk-e értékesíteni megtermelt javainkat például az indiánokkal folytatható cserekereskedelem révén. A gazdálkodásnak egyébként minden területével foglalkozni kell, így a farm megvásárlásától birtokunk bővítésén keresztül a rajta dolgozók felbérléséig minden a mi felelősségünk. A játék egyébiránt nem könnyű, mintha csak érzékelni akarták volna a készítők, hogy mennyire nem voltak egyszerűek a vadnyugati emberek mindennapjai.



A vadnyugaton nem volt jobb szórakozás Bill utazó cirkuszánál. Leszámítva a pókerjátszmákat, whiskey-ivó versenyeket és az ezeket menetrend szerint követő verekedéseket. Azonban az igazi látványosság minden korban a cirkusz volt, ami érvényes volt erre az időszakra is. Buffalo Bill Rodeo show-jának voltak tagjai profi lovasok, céllövők, késdobáló indiánok, amelyek szemkápráztató mutatványa valóban idegborzolóan izgalmas programot kínáltak a telepesek (no és persze cowboy-ok, katonák, banditák, hamiskártyások és egyebek) számára. Igazi olimpiai tízpróba, vadnyugati módra. Az egyes versenyszámok külön-külön és teljes egészében egyben is játszhatók, persze érdemes mindet egyenként begyakorolni, ha sikerre vágyunk. A programban a „szabályos" játék mellett persze vannak kisebb humoros tényezők, így például az üvegek lövöldözése során a felbukkanó vakondot is meg célozhatjuk, bár érthetően ezzel az eredményességünket fogjuk elsősorban veszélyeztetni. Igazi csemege a játék, kellemes körítéssel egy nem éppen hagyományos olimpiai programnak.



Kiadó:
Microvalue
Verzió: OCS/ECS
Stílus:
sport, ügyességi
Év: 1989



Kiadó:
Mirrorsoft
Verzió:
OCS / ECS
Stílus:
stratégia
Év: 1991



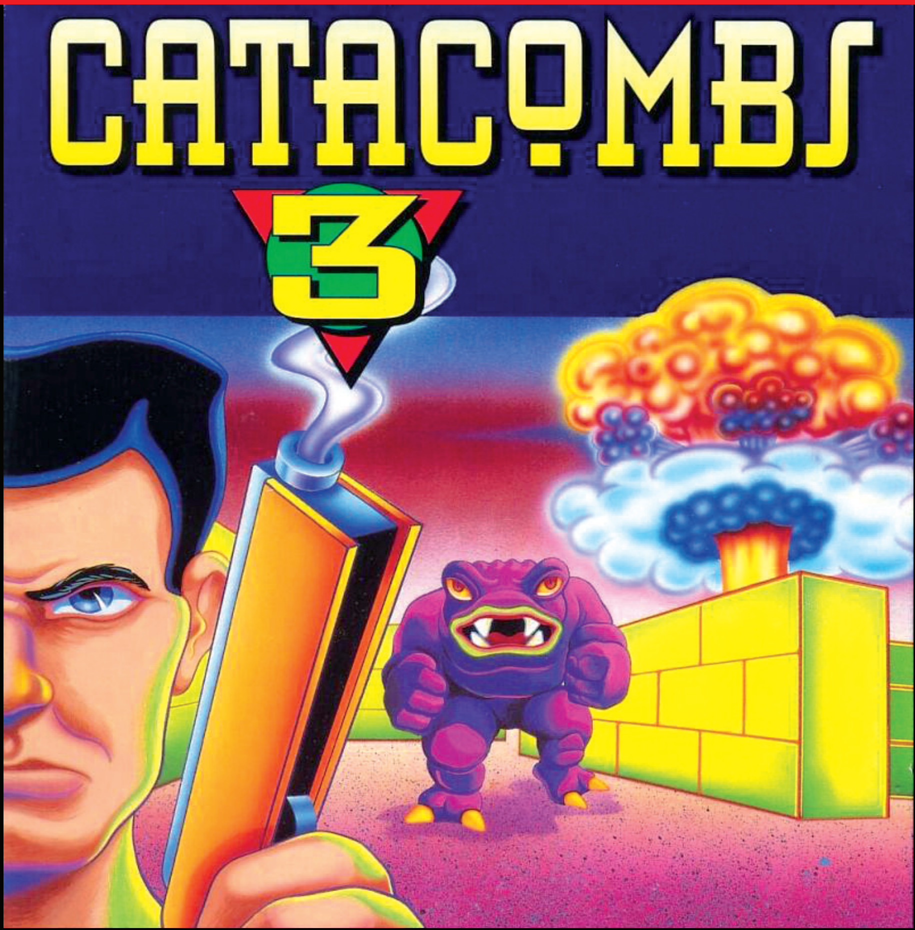
CHAMPION OF THE RAJ

India brit gyarmatosításának fáradságos mindennapjait élhetjük át ebben a Defender of The Crownra hasonlító stratégiai őrületben. Van minden, mi szem-szájnak ingere, még tigrisvadászat is, amely köztudomásúlag kihagyhatatlan szabadidős tevékenysége volt a gyarmatbirodalomban szolgáló tiszteknek. Egyébként a *„szokásos"* birodalomépítő szerepkör, katonasággal, területfoglalással.

CD32. oldal



Ha a gamer, bekapcsolja CD32-jét és betol valami jó korongot, jellemzően ugyanazt kapja: kitűnő grafikát, hangulatos zenét és jó játszhatóságot. A sok profi anyag között magyar barátunk, BSzili egy régi DOS-os 3D játékot portolt! A játék már megvásárolható!









Catacomb 3-D – The Descent

Feláldozóban van a CD32 csillaga mostanában. Na persze nem a nagy szoftvercégek fedezték fel maguknak az Amiga egyetlen nyíltan vállalt játékgépét, pusztán csak a házi fejlesztésű, illetve korábban Amigára, vagy más platformokra megjelent játékok száma szaporodott meg az utóbbi időben. A most ismertetésre kerülő anyag sem új keletű, főleg azoknak, akik 1990 környékén már rontották a szemüket újságolvasással, valamint tudásszomjukat a lehetőségeknek megfelelően számítástechnikai szaklapok böngészésével próbálták csillapítani; az idő tájt jelent meg ugyanis a fent nevezett játék.

Számunkra azért különleges a program, mivel ebben az évben jött el a nagy pillanat, hogy megjelent egy olyan port, amely amellett, hogy kiírva CD-re gyönyörűen fut egy alap CD32-n, ugyanakkor egy játéktörténeti mérföldkő elérését is definiálja. Ez pedig nem más, mint a 3D-s texture map grafikával operáló Catacomb.

Pár tény az előzményeket illetően. A játékot az ID Software fejlesztette, még a Wolfenstein 3D előtt. A textúrázott labirintus ötletét az Ultima Underworld akkor még csak fejlesztés alatt álló rendszere adta, John Carmack ugyanis meggyőződéssel hitte, hogy annál a programnál ő lényegesen jobb teljesítményű 3D-s környezetet képes lekódolni. Az eredeti játék végül 1991 novemberében jelent meg, DOS alapú, EGA videó módot kezelni képes pécékre.

A történet szerint a játékos Petton Everhail, a nagyhatalmú varázsló bőrébe bújik, akinek feladata a Towne temető katakombáiba való leereszkedés, ahol szembeszállva az ördögi Nemesis Lich-alakjával megmentheti barátját, Grelminart. A legenda szerint a lich egyfajta élőhalott, amely eltérően a zombik esztelen, mindenen át rohanó pusztításától megőrzi valamennyire önálló személyiségét, ezáltal akár képes hatalmat is gyakorolni az egyszerű élőhalott hordák felett, a létrejötte pedig általában egy varázsló hatalmának kiteljesedése, amikor ebben a formában nyeri el a halhatatlanságot.

A játék tehát az abszolút klasszikus, labirintusban mászkálós akciójáték, amely lineáris cselekményt, változatos akciót kínál minden vállalkozó kedvű kalandornak. A program kódja igazán remekül van hangolva a különböző Amiga modellekre, így az alap CD32-n is játszható sebesség még látványosabb, ha 030-as vagy afeletti teljesítményű gépen van alkalmunk beizzítani.

A CD verzió, ha megfelelő módon van kiírva minden adat, egy CDXL animációval indít, illetve audio track is szórakoztat bennünket. Mivel egy, a Wolf3D-t megelőző alkotásról van szó, azért nem árt leszögezni, hogy nem fullHD grafikát nyújt a program, nem is az Amiga fénykorából megszokott minőségű hangeffektusokat, mindazonáltal azért kijelenthető, hogy egy újabb trófeának a CD32-n végigtolt játékok csarnokában azért így is megjárja. Arról nem beszélve, hogy egy újabb ékes bizonyítékkal lettünk gazdagabbak arra vonatkozóan, hogy az Amiga, illetve kedvenc 32 bites konzolunk tulajdonképpen mégis képes olyan technikai bravúrra, amelyet annak idején oly sokan tagadtak elhamarkodottan.

Végül még egy értékes háttér információ, az Amigás verzió elkészítését BSzili jegyzi, ami plusz egy ok, hogy megszerezzük, és jól végigjátsszuk a játékot. Remélhetőleg emberünk még sok hasonló projektben vállal szerepet, végtére is van nem kevés olyan klasszikus játék, amelyről Amigán eddig le kellett mondanunk. Addig is azonban kalandra és harcra fel, várnak minket Nemesis gonosz seregei!

Reynolds

ÉRTÉKELÉS

CD32

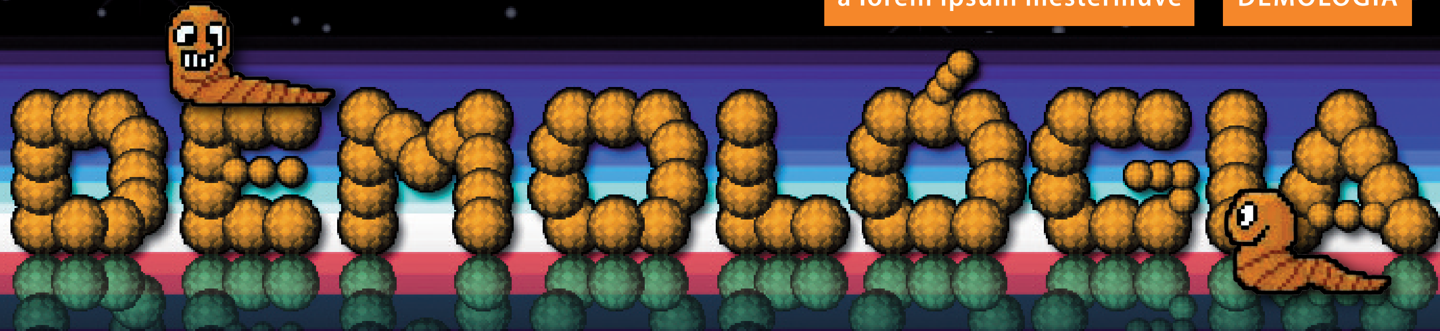
GRAFIKA	3 PONT
HANG	3 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek

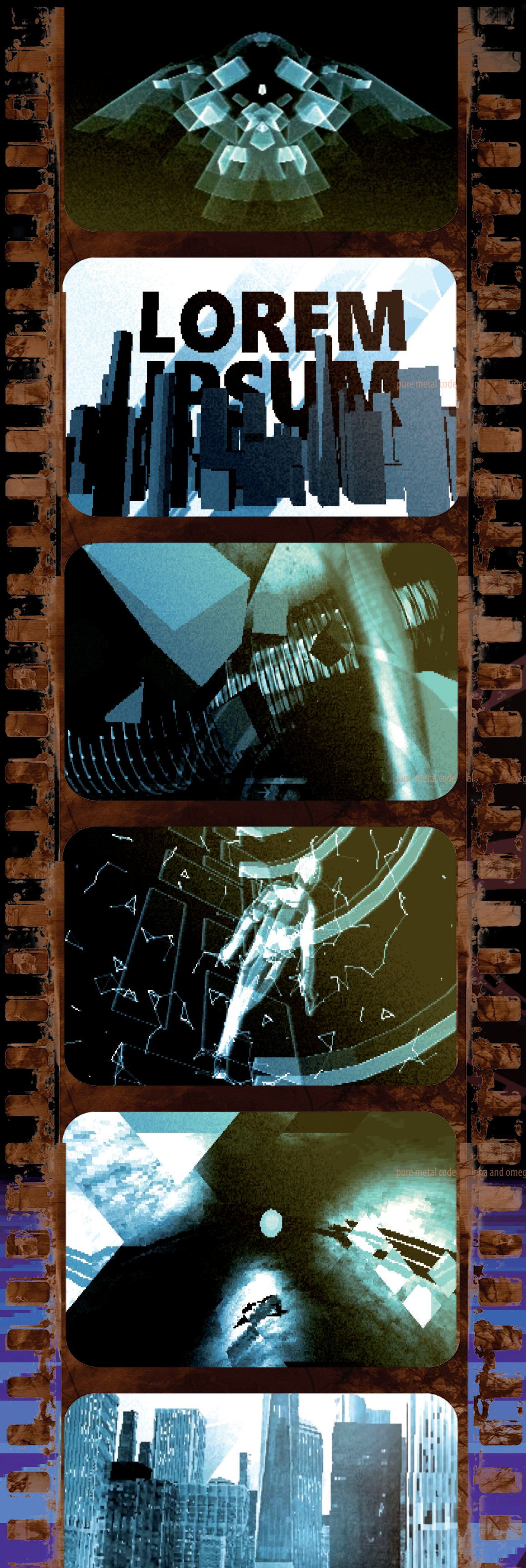
+ Változatos, folyamatos akció

Gyengeségek

– Szokatlan irányítás



Köszöntöm a Demológia olvasóit és külön megköszönöm a kitartást, mert bizony nem volt rövid ez a „kis" kihagyás az előző megjelenés óta... no és persze külön köszönet illeti dh1 barátunkat, aki kedvenc Amigánk túlélő képességeit megszégyenítve tért vissza közénk és kezdi ott ahol a történések előtt abbahagyta. Respect!



Dolor Sit Amet

Ebben a Demológiában egy régi-új csapat demóját mutatnám be nektek, a címe Dolor Sit Amet a csapat neve pedig stílusosan a produktum nevéhez igazodva *(vagy tán fordítva?)* Lorem Ipsum. A valószínűleg mindenki által ismert szöveg, melyet általában betűtípusok bemutatására használnak valójában semmit sem jelent, eredetileg Cicero egy irományából vagdosták össze, de olyan módon, hogy sok esetben a szavak is ketté vannak vágva, mindjárt az első szó a dolorem-ből lett „legyártva". Az igazi meglepetés azonban nem a csapat új neve, hanem inkább az, hogy ez valójában egy régi csapat új név alatt. Ők a lengyel Elude csapat reinkarnációja, akik már korábban is előkelő helyezéseket szereztek az anyagaikkal. Legjobb Revision eredményük a 2. hely volt. Most, az új formáció égisze alatt rögtön kilőtték a bullseye-t és bezsákolták az első helyet. Elég színes mezőnyt vonultatott fel az idei Revision compo, volt itt full-time HAM8 render demo, nagy visszatérés a Lemontól, még ha nyúlfarknyi 2 perces produktummal is. . . de ami még fontosabb, az átlagnál több, számszerűen 9 csapat nevezett Amiga demóval, ami az előző évi 6-os átlagot jócskán felülmúlja. Ez egy nagyon pozitív hír, Amigás szíveket melengető érzés!

Na de lássuk, mit nyújt nekünk ez a nagyjából 3 és fél perces alkotás! A demó rögtön egy tükrözött terep effekttel indít, nagyon jól megválasztott színskálával és perspektívával. A zene, amelyet Chaser neve fémjelez, kimondottan elektronikus, már-már a klasszikus techno nyers, ipari zörejeket felvonultató stílusához közelít helyenként. Az induló scene alatt például egy felpörgő motor/gép/turbina *(?)* hangját utánozva éri el a kiszemelt hangmagasságot, ahol is a terep helyét egy város látkép – cityscape – veszi át, háttérben a demó címével ahogy kell. A háttér statikus, ebből a dologból azért láttunk már sokkal jobbat is.

Újabb váltás, kicsit hatásvadász betét következik a 3 ütemben, időzítve megjelenített Are you ready? Mindenesetre az, hogy zenéhez időzítik, megbocsáthatóvá teszi. :)

Hogy mire kellett felkészüljünk? Nos, a frissen érkező scene egy statikus háttér előtt és egy szintén statikus előtér mögött elvonuló cube field *(a meteor field mintájára)*, ahol is a zene egyik ritmushangjára időzítve a kockák színei megváltoznak. Sokat segít ez az összhatáson, ettől az eredmény sokkal többnek látszik, mint ami valójában. Az effekt végéhez közeledve ismét felpörög a zene, majd immáron robotizált hang kíváncsiskodik róla, hogy felkészültünk-e. Ezúttal már jogosnak érzem a kérdést, és az előző effekt relatíve csekély számításigényét is megbocsájtom, merthogy szinte biztosan prekalkuláció zajlott a háttérben. A most megjelenő dolog ugyanis már igenis méltó az első helyre. Egy sétáló figura, melynek a mozgásához az alapot szinte biztosan MoCap technológia szolgáltatta, és ha tippelhetek, akkor a prekalkuláció a 3d emberke mozgásfázisait számolta ki előre a tárolt MotionCapture adatokhoz. Kiváló jelenet, ami bár egy sima, állandó sebességű séta, ahol még az is tetten érhető, hogy szinte biztosan szenzoros ruhával rögzítették a mozgást, mert ezeknél nincs vagy csak minimális adat van a kézfej mozgásáról *(személyes tapasztalat, többek között ilyen technológiával is dolgozom az utóbbi időben)*. Mégis jó ez úgy ahogy van, mert a monoton zenéhez ez pont így passzol. Nem tudom hogy a zene stílusa vagy ez az effekt volt előbb kész *(én az utóbbira tippelnék)*, de remek az összhatás. A háttérben elhaladó 3d vertexek pedig, amelyek adott távolságba érve bármely másik ponttal összekapcsolódnak egy 3d edge formájában, hogy aztán továbbhaladva újra szétkapcsolódjanak. Fantasztikusan jól néz ki, kicsit olyan dolog, mint a blob effekt, ahol fénylő blobok folynak egymásba ha közel érnek, csak ez sokkal technósabb hatást kelt. Ez a scene valóban mindent visz. Többször is vált a kamera, megmutatva hogy nincs szerteszét csalva a 3d, valóban térben vagyunk. Ilyenkor látszanak kicsit jobban a figura talpa alatti padlót reprezentáló négyszög felületek vagy a cső formájú folyosó falát imitáló körcikk oszlopok.

Elbúcsúzunk a 3d figuránktól, aki átadja a helyet egy scrollozott háttérrel össze blendelt forgó 3d objectnek, de meg ne kérdezze senki mit ábrázol a 3d mesh... A második object már megvan, ez evilbot feje hasonló szájszervvel megáldva mint Darth Vader nagyúr. Rögtön ezután visszatér a cityscape-ünk, most is tükrözve az y tengelyre, de ezúttal remek váltásokkal es mozgással. Ez most teljesen rendben van, ebben már van dinamika.

Megérkeztünk a kötelező Greetings szekcióhoz. Semmi extra, a háttérben egy morpholódó textúra szolgáltatja az unalomûző hatást. Levezetésként a scene-t egy skybox szerű dolog zárja, melyben a megvilágításról egy roto spotlight gondoskodik, mindez pedig nyakon öntve egy kaleidoszkóp szerű dologgal.

A demó zárójelenete a Credits part maga, ahol valóban tetten érhető a „régi csapat új név" dolog. Az egyes memberek hátterét a demó jelenetei adják. Mindent összevetve jó kis pakkot hoztak össze a fiúk, reméljük lesz sok folytatás.

Ha pontoznom kellene a zene 5/5, a 3d szintén 5/5, a 2d 3/5 az összhatás pedig a kissé sok statikus dolog miatt 4/5 -öt kapna.

Hát ennyire futotta ez alkalommal, remélem megérte a várakozás.

Most valami frappáns búcsúzó szöveg kellene ide, de tekintettel a már említett megnövekedett számú demó nevezésre most ellopom az első Amiga Mánia címlap jelmondatát: „Az Amiga élt, él és élni fog!"

Találkozunk a következő Demológiában!

Amiga rulez!

Maverick

GORKY 17

Az orosz Amigások már a spájzban vannak?

A Gorky 17 játék Amigás verziója sokáig csak *„hamarosan”* besorolással várt a Hyperion honlapján, jobb sorsára várakozván. A portoló csapat évekkel előre bejelentve a megjelenést és ezzel Amigások ezreinek okozva álmatlan éjszakákat a várakozással *(persze :)*. Hiába vártuk, míg egy távoli galaxisban – ja nem, az BSzili Star Wars portjaihoz illik :) – végül is a hosszú várakozás elnyerte gyümölcsét.

A Hyperion elkészült a porttal. Ha a Hyp alap munkasebességéhez és tenni akarásához hasonlítjuk, akkor teljesen rendben van a hosszú *„fejlesztési idő”.* Az eredeti játék kiváló példa arra, hogy a nagy nyugati szoftvercégeknek okkal kellet félnie az akkor még gyengécske kelet-európai konkurenciáktól. Ühüm. Akkor most vagy mégis sokat csúszott a játék, vagy az időben utazás képességét is portolták kedvenc Amigánkba. Ki tudja. Rábízom ennek eldöntését a kedves olvasóra.
De mi azért az időutazást választjuk, és visszarepülünk a jövőbe – na, megint egy tárgyi tévedés, ez meg mintha a Back to the Future lenne. Akkoriban, vagyis a mai Amigás jelenben a csehek *(Hidden & Dangerous),* és a magyarok *(Imperium Galactica 1-2)* mellett egy lengyel csapat is megmutatta, hogy képes olyan programot készíteni, ami minden szempontból felveszi a versenyt a nyugati, pénzes csapatok játékaival. S ők is jól megmutatták!
A történet szerint Gorky 17 egy orosz város volt, ahol a kémek kiképzése mellett szigorúan titkos katonai kísérleteket is folytattak, többek között a teleportáción is dolgoztak. A kísérleti alanyok azonban mutálódni kezdtek, elszabadultak és elfoglalták a várost. A játékba belépésünk idején akkora veszélyt jelentettek már, hogy az orosz vezetés utasítására porig bombázták a várost. Ezt láthatjuk a kor render filmjeinek minőségében *(Amigás jelen)* készült intróban. Egy évvel később az egyik lengyel városban *(hazai pálya a fejlesztőknek, nem, nem a Hypnek :)* hasonló mutánsok jelentek meg. Egy informátor jelentései szerint az oroszok itt folytatták a félbehagyott kutatásokat. A NATO egy egységet küldött a helyszínre, de a Predátor levadászta őket, csak Schwarzenegger élte túl az összecsapást, de ő ijedtében elkészítette a Twins című filmet. Jaj, ez az időutazás :). Tehát az első csapat eltűnése után egy második csapatot is elindított a NATO *(Predátor 2? :).*



Mi ezt a második csapatot irányítjuk. Feladatunk az első csapat megtalálása *(aki és, ha él)* és a városban található laboratórium felkutatása. A történet és a pályák felépítése lineáris, nem nagyon lehet eltérni az előre kijelölt útvonaltól. Én szeretem az ilyen stílusú játékokat, mivel ezekben kevesebb az üres menet, a story szálait nem nekünk kell megtalálni. Kihagyhatunk ugyan néhány kevésbé fontos helyszínt, de nem ajánlott, ugyanis minden felszerelésre, fegyverre és lőszerre szükségünk lesz, amit csak találunk. Bizony! Az új csapat eleinte három katonából áll, de a játék közben hosszabb-rövidebb időre csatlakoznak hozzánk más személyek is. A játék és kezelőfelülete maximum öt karakter irányítását teszi lehetővé, tehát ennél több biztosan nem lesz. A viszonylag egyszerű történet ellenére az eredeti és a játék végéig azért tartogat pár meglepetést is, illetve a csatáknál is könnyen veszíthetünk a csapatból, tehát vigyázzunk, ne vegyük félvállról. Az új információkat a csapattagok egymás közötti illetve más karakterekkel folytatott párbeszédeiből tudhatjuk meg. Itt jegyezném meg, hogy a játék az angol nyelv mellett 3 másik ismertebb nyelvet is támogat, sőt megjelent a magyar, szinkronos verziója is. Sajnos a Hyp nem a magyar változatot választotta a portoláshoz *(érthetetlen).* A magyar változat szinkronja más fájl formátumot használ, mint az eredeti, a Hyp port pedig nem eszi meg ezeket. Ezért sajnos nem lehet kicserélni *(nekünk nem sikerült)* csak úgy a szinkront. A magyar felirat applikálása sem egyszerű feladat. Érdekes módon a hun verzió szövegrésze fájl szinten nem azonos az angollal. Így bár megoldható a magyar felirat használata, az néhol hiányos, és bár nem vészes a játék szempontjából, sem technikailag sem játékélményben nem lesz hiányérzetünk, nem fagy ki. Tehát a történet szempontjából a lényeges eseményekre nincs hatásunk, nem szólhatunk bele a csapat összetételébe, és a párbeszédeket is csak hallgathatjuk, nem tudjuk befolyásolni.



A játékmenet két részből áll, a felderítés és a harci akcióból. Felderítő módban valós időben barangolhatunk a városban, tárgyakat vehetünk fel, gyógyíthatjuk, felszerelhetjük embereinket, vagyis folyik a történet. Elég csak egy embert irányítani, a többi követi őt. A harci mód indulásakor a gép helyezi el az embereinket, nincs jelentősége annak, hogy melyik karaktert irányítjuk. A játéktér zsúfolt, rengeteg roncs, jármű, rom és minden, ami egy szétbombázott városra jellemző, hever mindenhol. Néhol pár tárgyat tudunk használni, a többi csak a háttér. Ebben a módban nem látszanak az ellenfelek, nem lehet kikerülni őket, bármikor összefuthatunk egy csapat ellenféllel *(tiszta Predátor :).* A bejárt területen nem termelődik újra az ellenség, de ahol még nem jártunk, ott rövidesen az ellenség egy csapatába

botlunk. Az ellenséges csapatok elhelyezkedése nem véletlenszerű, mindig ugyanott és ugyanolyan összetételben várnak ránk. A számunkra fontos, használható tárgyakat illetve ajtókat külön is jelzik, villogni kezdenek, mikor egy emberünk a közelébe ér. Ilyenkor a jobb egérgombbal ráklikkelve használhatjuk azt. Nem kell találgatnunk azon, hogy melyik tárgyat mire használunk, a gép automatikusan felajánlja a helyes kombinációt. A felszerelések és egyéb tárgyak nagy részét ládákból szedhetjük fel, a többit is elszórva találjuk. Mivel az embereink akármennyi cuccot elcipelhetnek, mindig vegyünk fel mindent. Kelleni fog! A megölt ellenfeleket nem lehet kirabolni, pedig néha hasznos fegyvereket és lőszert szerezhetnénk így.

A harci mód körökre osztott és mindig az utolsó ellenség, vagy az első saját ember haláláig tart. Az összecsapásokat mindegyik emberünknek túl kell élnie, különben újra kezdhetjük az akciót. Szerencsére ez akármeddig ismételhető. A többi körökre osztott játékoktól eltérően itt nincsenek akciópontok a lépésekhez, támadáshoz és más tevékenységekhez. Minden körben ugyanannyit léphetünk, a többi cselekvést *(támadás, gyógyítás, láda kinyitása, hordó eltolása, tárgy átadása)* ettől függetlenül, de körönként csak egyszer végezhetjük. A lépés és cselekvés sorrendje kötetlen *(lépés, lövés, lépés)*. Nincsenek különböző testhelyzetek, a karakterek mindig állnak, csak akkor térdelnek le, ha az adott körben a cselekvés helyett aktiváltuk a védekezés módot. A fegyverváltás, a hátizsákban matatás és a forgás nem kerül semmibe. Nyugodtan válogathatunk ezen tevékenységek között és foroghatunk kedvünkre. Mindegyik fegyvernek csak egy tüzelési módja van, a tüzelési irányuk és hatótávolságuk is korlátozott. Ezért a harc a szokásosnál komolyabb tervezést igényel, hiszen az ellenfeleket csak adott irányból és távolságról támadhatjuk meg. A program jelzi mi az ami még elérhető, vagy hatótávolságon kívül esik. A fegyvert aktiválva a tüzelési irányokat jelző vörös négyszögek a távolsággal egyre halványabbak, ezzel is jelzik, hogy az okozott sérülés egyre kisebb lesz.

Figyelembe kell venni a különféle tereptárgyakat. A Gorky 17-ben minden tereptárgy fedezék is, a láda éppúgy, mint a korlát. Ezek mögül nem tudunk kilőni, de minket se találhatnak el. Kivétel a hordó, az ugyanis az első találattól felrobban, ezért nem túl okos ötlet elbújni mögötte, de jó csapda az ellenfélnek. A gép szerencsére nem lő a hordókra, és nem is nagyon kerülgeti őket. Érdemes odacsalni, a robbanás ugyanis 40 HP sérülést okoz mindenkinek, aki valamely szomszédos mezőn áll.

Az embereink fejlődnek, minden tevékenységükért tapasztalati pontokat kapnak, minél nagyobb sérülést okoznak annál többet. Bizonyos értékeket elérve szintet lépnek, ilyenkor a pontokat eloszthatjuk a különböző tulajdonságaik között *(maximális HP, szerencse, összpontosítás, ellentámadás és nyugalom)*. A különböző fegyverekre külön-külön szereznek jártasságot, minél többet használják, annál nagyobb sérüléseket okozni vele. A fegyverekkel okozott sérülés mértéke csak a távolságtól és a használó tapasztalati szintjétől függ. Gyakorlat teszi a mestert alapon. Egy tapasztalt rutinos és képzett veterán kezében a balta közelről komolyabb sérülést okozhat, mint nagyobb távolságból a puska. A shotgunra fokozottan igaz, hogy csak közelről hatásos.

Sokféle ellenféllel találkozhatunk kalandunk során. A játék nagyobb hányadában *(70-30%)* harcból áll, és szinte mindegyik ütközetnél találkozunk egy-egy újabb mutánssal. Többségükkel később is találkozunk, de vannak csak egyszer szereplő lények. Az érdekesebbek bemutatására külön kis animáció is készült. A mutánsok között nincs két egyforma. Más az életerejük, a páncélzatuk, más fegyvereket használnak, és máshogy reagálnak a mi fegyvereinkre is *(tűzvédelem, kábítás elleni védelem, gyúlékonyság ellen védelem, fagyasztás elleni védelem, stb.)*. Mindegyik új ellenfél addig ismeretlen, míg meg nem támadjuk. A mutik *(mutáns)* fegyvereit és azok erejét csak akkor ismerjük meg, mikor már használja azt. Mindegyik tud közelre támadni, de néhánynak távolsági fegyverei is vannak. A legelső összecsapások a tréning funkciót látják el. Később a mutánsok mindig vegyesen támadnak, 3-4 különböző típus jön egyszerre, nem győzzük kapkodni a fejünket. A játék AI kezelése nem túl jó. Kiszámíthatóan viselkednek és mindig a legközelebbi emberünket vagy a leggyengébbet támadják. Amelyik több mezőre ható fegyverrel rendelkezik, úgy céloz, hogy a lehető legtöbb emberünk legyen a szórásban. Egymásra vigyáznak, nem lövik le a másikat!

A Gorky 17 grafikája valaha nagyon szép volt, mára már gyengécskének számít, ámbátor Amigára kevés új és hasonló játék jelenik meg, tehát ez a port mégis hiánypótló. Bár a PC-s verzióhoz képest nagyfelbontásúra kapcsolható az eredeti 640x480 mellett. E felett eléggé elkezd lassulni. Az animációk rövidek, és hatásosak, a kamera mozgatása jó. A robbanások, a tüzek, a fagyasztás és más effektek mind látványosak. A mutánsok kinézete fantáziadús, számtalan fajta van, még sincs közöttük két egyforma. A játéktér szépen kidolgozott, felderítő módban egy kissé zsúfolt, de a harci módban minden jól áttekinthető *(mintha benagyítanánk az adott területre)*, mivel a harcok tényleg ott játszódnak, ahol megtámadtak bennünket. A karakterek nagyok bár mára már eléggé alacsony poligonszámúak. Mozgásuk élethű, nem csak egyszerűen előkapják a fegyvert és lőnek, hanem felkészülnek, céloznak, néhányan még le is térdelnek. Ha nem nyúlunk a játékhoz, cigarettával kínálják egymást. Ugyanez igaz az ellenségre is. A karakterek nem mereven állva várnak, hanem toporognak, a fegyvereiket rázogatják. A találatok szemmel láthatóak, a sérülések látványosak.

Az irányítás egyszerű, az egérrel minden funkció gyorsan és kényelmesen elérhető. Az leltár könnyen használható, gyorsan szét lehet osztani a tárgyakat az embereink között. A gyógyításnál nem kell a játéktéren lévő karaktert megkeresni, elég az arcképén használni a kötszert. Minden karakternél látható, hogy hová léphet, még az ellenfélnél is megnézhetjük, hogy a következő körben mekkora területen mozoghat.

A hangok tökéletesek *(a sajnos hiányzó, magyar szinkron is elég jó, persze a PC-s változatban)*. A lényeg a harcon van. Abból pedig nincs hiány, szinte minden második lépésnél összefutunk valakivel, nincs időnk pihenni. A lőszert jól be kell osztani. A játék sokban hasonlít a Sabre Teamre, csak itt van felderítő mód is és a grafika *„modern”* 3D. Jelenleg Amigás rendszerek közül csak OS4-re jelent meg. Ajánlott!

dh1



ÉRTÉKELÉS

Amiga OS 4.x

GRAFIKA 4 PONT
HANG 5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY 4 PONT

Erősségek
+ kiváló stratégia

Gyengeségek
– nagy felbontásoknál lassul





Lime Pink

Szerepjáték maffia módra

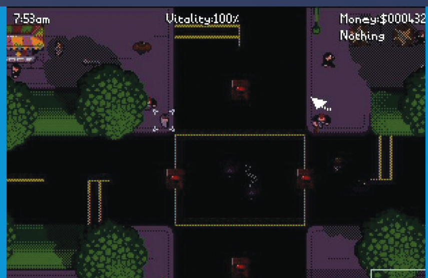
Egy újabb gyöngyszemet sikerült felszínre hozni az örökre elveszett programok végtelennek tűnő tengeréből. Egy olyan különlegességet, amely igazán eredeti és ötletes, mindamellett szépen és részlet gazdagon kidolgozva merülhetett volna feledésbe, ha az egyik megálmodója nem gondol egy merészet és tálalja fel a fejlesztés és kiadás körüli hercehurcát kellő részletességgel.













Persze a részletesség relatív, mivel az általa taglalt történetben a nevek fiktívek, lévén a mai napig pereskedés lehetne a sztori folytatása. Kár is belefolyni túlzottan a körülményekbe, foglalkozzunk inkább azzal, mit is nyújtott volna a játék.

A Warp Factory néven futó csapat számos játékötlet kidolgozásán átrágva magát jutott el egy egészen egyedi ötletig. A koncepció lényege egy kitalált, de teljes egészében működő világban történő tevékenykedés lett volna. Az 1930-as évek stílusát hozó környezetben, egy városban *„működik”* karakterünk, ahol minden ugyanúgy megtörténik, mint a való életben. A boltosok 9-kor nyitna, délután 5-kor zárnak, a rendőrök őrjáratoznak – menetrend szerint – az utcákon, aki pedig a forgalomba merészkedik, be kell tartania a közlekedés szabályait. Itt, ebben az élő környezetben kell serénykednünk annak megfelelően, hogy az egyes munkákat elvállalva és végrehajtva kiérdemelhessük a *„Don”* címet. Gyakorlatilag minden karakterrel, akivel találkozunk, lehetséges beszédbe elegyedni, sőt, az egyes feladatokhoz szükséges is a kommunikáció. Persze dönthet úgy is a játékos, hogy beszélgetés helyett simán lelövi, aki az útjába kerül, ha esetlegesen rendőrök is vannak a közelben, úgy pikk-pakk tűzharc veheti kezdetét… Ez a Sandbox-jelleg lett volna az egyik meghatározó jellemzője a játéknak, hiszen a legtöbb akció/kaland játékban egyértelműen lineáris cselekmény van, azaz ha bizonyos feladatokat nem hajtunk végre, nem tudunk előre jutni a cselekményben. Ezzel szakított volna hát a Lime Pink.

A fejlesztés során, amelyet egy programozó és egy grafikus közösen jegyzett a projekt eljutott addig a fázisig, hogy lett értelme kilincselni a kiadó cégeknél. Abban bíztak, hogy látnak bennük, illetve a játékban fantáziát, és anyagi támogatást kapnak a folytatáshoz. Több cég megkeresése után a Gremlin Graphics hajlandó volt vállalni a kockázatot. Mint később kiderült, azért, mert a Warpnak már voltak jól fogyó, illetve befejezés előtt álló egyéb munkái a Gremlin zászlaja alatt.

ÉRTÉKELÉS

A500	
GRAFIKA	5 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	5 PONT

Erősségek

+ Jól kidolgozott, kellemes grafika és hang

Gyengeségek

– Csak 5 pálya készült el ...

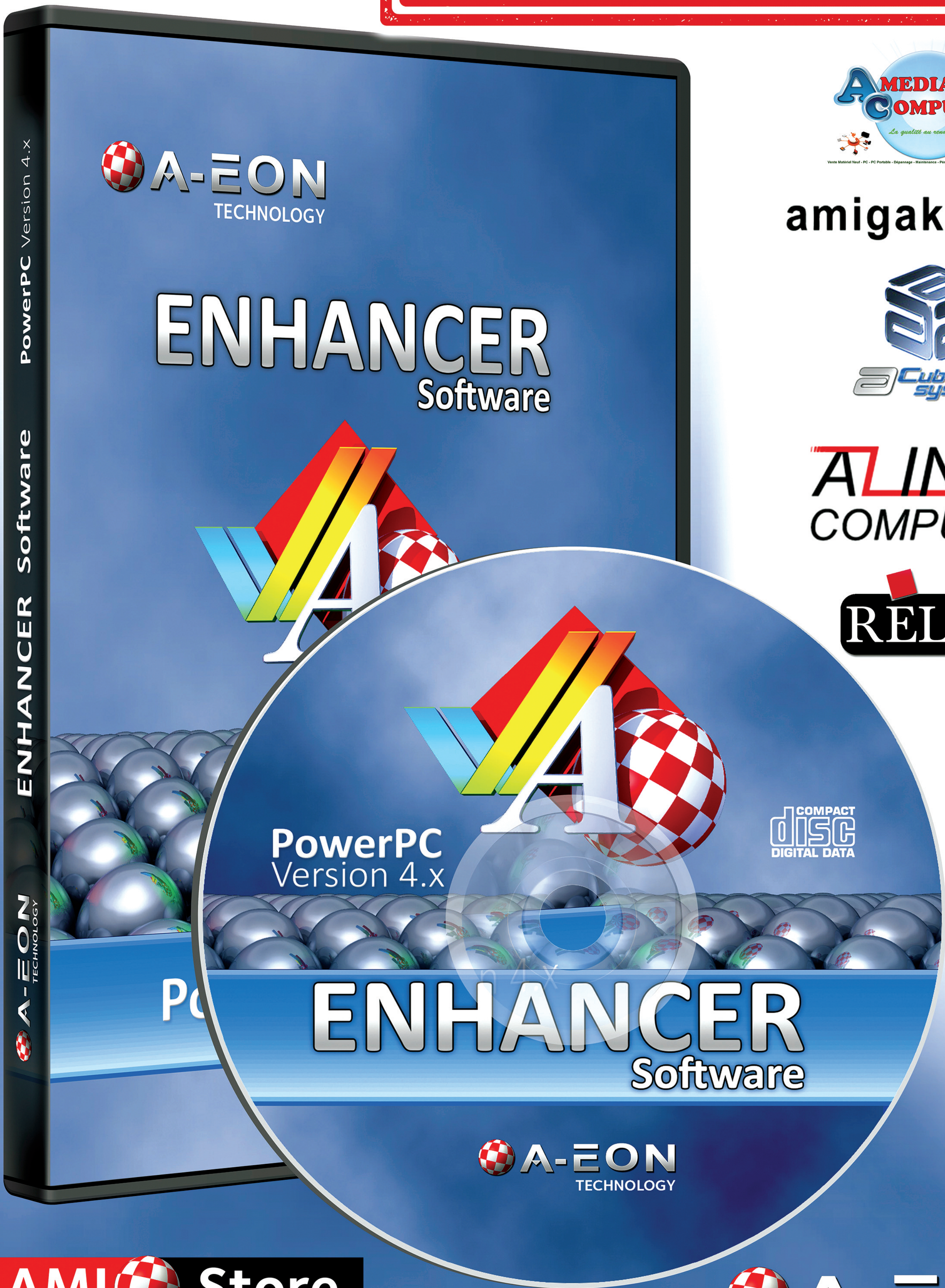
Persze a Gremlin, ahogy más akkori kiadó cégek feltették a nagy kérdést, hogy lesz-e pc verzió is a játékból. Jogos volt a kérdés, hiszen az Amiga *(általánosabban elérhető modelljei, mint az A500, 1200)* jellemzően lényegesen kevesebb erőforrással rendelkeztek, mint a látványosan terjedő PC-k. Azután, másfél év munka után, a kitűzött 10 mérföldkőből öt elérését követően a fejlesztést leállították. Bár nem volt magyarázat a fejlesztők felé a kiadó képviselőitől, tudott volt, hogy mik lehetnek az okok. Lemaradás volt a menetrendhez képest, ahol tartottak, rengeteg volt a hiba a játékban, és ez ellehetetlenítette a játék rendszerének megfelelő üzemelését. Arról nem is szólva, hogy az egész engine lassú volt. Minden, játékban résztvevő elem figyelése és kezelése, a vezérlő logika komoly árat fizettetett a géppel, ami működtette. A városban 30 autó és 150 karakter mozgott, amelyek figyeltek egymásra és a környezetére. A programozó pedig, saját bevallása szerint, nem tudta leszabályozni azokat, amelyek egy adott pillanatban nem voltak láthatóak a képernyőn. Könnyű belátni, hogy így valóban megterhelő lehet a rendszernek ezt korrektül kezelni. Összességében tehát, dacára minden energiának, amit beleöltek, a végső program nem született meg, a projekt fiókban maradt. Egészen addig, míg egy napon mindössze néhány hónappal később egy új felülnézeti akciójáték jelent meg, amelyben rosszfiúként igazi bűncselekményeket követhetsz el, autót lophatsz, rabolhatsz, stb. Ezt a mai napig népszerű játékot, amely mára sorozattá nőtte ki magát, ma Grand Theft Auto címmel ismeri minden magára valamit is adó gamer…

A Lime Pink demója egyébként a mai napig elérhető a **http://www.geeteed.com/downloads/demodisk.zip** linkről.

Reynolds

Boxed CD now available from these participating Amiga retailers

Also available as a digital download from AMIStore



A Media Computer France

amigakit.com

a Cube systems

ALINEA COMPUTER

RELEC

AMI Store
www.amistore.net

A-EON TECHNOLOGY


„Pörgesd fel magad, rúgd ki a gázt padlóig, és légy Boldog!”
AMIGA RACER
www.amigatec.com
Az Amiga Mania Magazin papír változatának megrendelői között kisorsolunk egyet az Amiga Racer Collector's Edition Elite verziójából!
A játék megvásárolható a www.AmigaTec-Shop.com-on.
AmigaOS 4, MorphOS, Windows, Linux, MacOSX, Raspberry Pi és Pandora rendszerekre